

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2002-301264
(43)Date of publication of application : 15.10.2002

(51)Int.Cl. A63F 13/00
A63F 13/06
A63F 13/12

(21)Application number : 2001-361507
(22)Date of filing : 27.11.2001

(71)Applicant : SEGA CORP
(72)Inventor : KAJI TOSHIYUKI
YOSHIDA SHUNICHI
SHIBA HIDEKI
YAMAUCHI TAKAO
KATO FUMIHIRO
TSUCHIYA JUNICHI
MAEYAMA YOSHITAKA
OKUDA JINICHIRO
KAKITA MITSUHIKO

(30)Priority

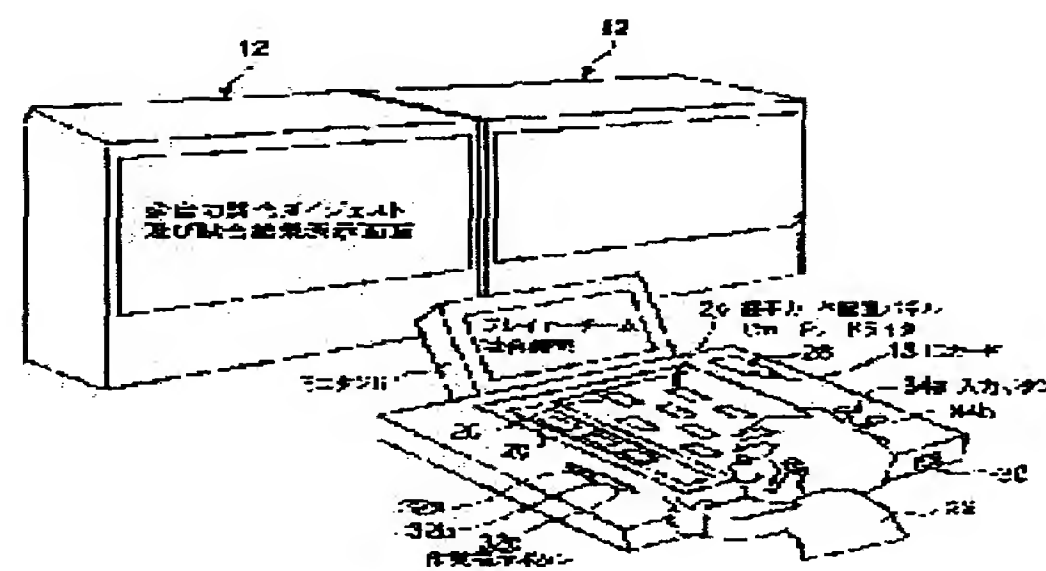
Priority number : 2001027558 Priority date : 02.02.2001 Priority country : JP

(54) CARD GAME DEVICE, CARD DATA READER, CARD GAME CONTROL METHOD, RECORDING MEDIUM, PROGRAM AND CARD

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To progress a game by reading data which is recorded in a card.

SOLUTION: A card game device 10 is provided with two large panel displays 12, a main control part 14 for controlling the display of the large panel displays 12 and a plurality of terminals units 16a-16h which are connected to the main control part 14 so that the units 16a-16h can communicate with the part 14. A player purchases an IC card 18 and eleven athlete cards 20 where the photographs of respective soccer players are printed. When the game player puts the athlete card 20 on the athlete card arrangement panel 24 of a terminal unit 16, an internal image sensor reads card data which is recorded on the rear surface of the cards 20. Then data of the athletes constituting a team is generated from each piece of card data and the game is started. The player instructs the positioning and formation of the athletes by changing the arrangement of the athlete cards 20.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

14.08.2003

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number] 3736440

[Date of registration] 04.11.2005

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テーマコード* (参考)
A 6 3 F 13/00		A 6 3 F 13/00	F 2 C 0 0 1
13/06		13/06	P
13/12		13/12	C

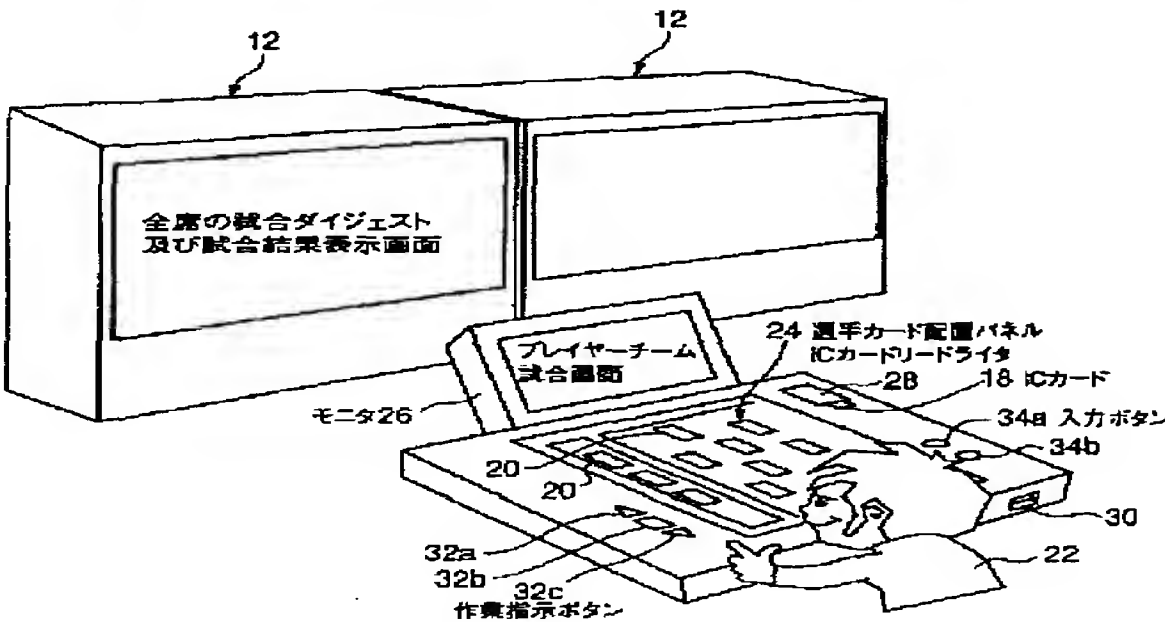
審査請求 未請求 請求項の数50 O L (全 46 頁)

(21) 出願番号	特願2001-361507 (P2001-361507)	(71) 出願人	000132471 株式会社セガ 東京都大田区羽田 1 丁目 2 番12号
(22) 出願日	平成13年11月27日 (2001. 11. 27)	(72) 発明者	梶 敏之 東京都大田区羽田 1 丁目 2 番12号 株式会 社セガ内
(31) 優先権主張番号	特願2001-27558 (P2001-27558)	(72) 発明者	吉田 俊一 東京都大田区羽田 1 丁目 2 番12号 株式会 社セガ内
(32) 優先日	平成13年 2 月 2 日 (2001. 2. 2)	(74) 代理人	100070150 弁理士 伊東 忠彦
(33) 優先権主張国	日本 (J P)		

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 カードゲーム装置及びカードデータ読み取り装置及びカードゲーム制御方法及び記録媒体及びプログラム及びカード

(57) 【要約】
【課題】 本発明はカードに記録されたデータを読み取ってゲームを進行させることを課題とする。
【解決手段】 カードゲーム装置 1 0 は、2 台の大型パネルディスプレイ 1 2 と、大型パネルディスプレイ 1 2 の表示制御を行うメイン制御部 1 4 と、メイン制御部 1 4 と通信可能に接続された複数の端末装置 1 6 a ~ 1 6 h とから構成されている。プレイヤは、I C カード 1 8 と、各サッカー選手の写真が印刷された 1 1 枚の選手カード 2 0 を購入する。プレイヤが端末装置 1 6 の選手カード配置パネル 2 4 に選手カード 2 0 を並べると、内部のイメージセンサが選手カード 2 0 の裏面に記録されたカードデータを読み取る。そして、各カードデータからチームを構成する選手のデータが作成されてゲーム開始となる。プレイヤは、選手カード 2 0 の配置を変えることにより、選手のポジションやフォーメーションを指示することができる。



1

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 固有のデータを備えた複数のカードのうち任意のカードが選択的に載置されるプレイフィールドと、該プレイフィールドに載置されたカードのデータを読み取るカードデータ読み取り手段と、該カードデータ読み取り手段により読み取られたカードデータに応じた画像を生成する画像生成手段と、該画像生成手段により生成されたゲーム画像を表示する表示手段と、を備えてなることを特徴とするカードゲーム装置。

【請求項 2】 前記プレイフィールドにゲーム内容に応じた所定位置に前記カードが選択的に載置される複数のカード載置領域を設け、前記複数のカード載置領域のどの位置に前記カードが載置されているかを検出するカード位置検出手段と、を備えてなることを特徴とする請求項 1 記載のカードゲーム装置。

【請求項 3】 前記プレイフィールドに載置されたカードの向きを検出するカード向き検出手段を備えてなることを特徴とする請求項 1 記載のカードゲーム装置。

【請求項 4】 前記プレイフィールドは、透明な板面の上にゲーム内容に応じたカード載置領域が印刷された半透明のシート部材または不可視光を透過するシート部材を重ねた積層構造であることを特徴とする請求項 1 記載のカードゲーム装置。

【請求項 5】 前記シート部材は、前記複数のカードが載置される平面を有し、該平面の表面に微細な凹凸を形成したことを特徴とする請求項 4 記載のカードゲーム装置。

【請求項 6】 表面にゲーム内容に応じた個別の図柄が印刷され、且つ表面または裏面に前記図柄固有の特性を判別するためのカードデータを有することを特徴とするカード。

【請求項 7】 円周方向に湾曲されたコードパターンがカードデータとして記録されたことを特徴とするカード。

【請求項 8】 前記コードパターンは、半径の異なる複数のパターンが同心円状に形成されたことを特徴とする請求項 7 記載のカード。

【請求項 9】 前記コードパターンは、赤外線を用いた光学的読み取り手段により識別可能に形成されたことを特徴とする請求項 7 記載のカード。

【請求項 10】 前記コードパターンは、長方形のカード面に対し、短辺部分よりも大径な半径に位置する最外周の円形パターンのうち一部が円弧状に記録されたことを特徴とする請求項 7 記載のカード。

【請求項 11】 前記コードパターンは、カード位置を検出するための位置検出円と、該位置検出円の内側に形成された内側データと、前記位置検出円の外側に形成さ

(2) 特開 2002-301264
2

れた外側データと、を有することを特徴とする請求項 7 記載のカード。

【請求項 12】 前記位置検出円は、外周にカードの角度を検出するための角度検出パターンを不均一の間隔で配置したことを特徴とする請求項 11 記載のカード。

【請求項 13】 前記コードパターンは、カード表面とカード裏面の両面に形成されたことを特徴とする請求項 7 乃至 12 の何れか記載のカード。

【請求項 14】 前記カード表面と前記カード裏面で異なるコードパターンを記録したことを特徴とする請求項 7 乃至 12 の何れか記載のカード。

【請求項 15】 前記コードパターンの上に前記コードパターンの情報内容に応じた文字や画像が印刷されたことを特徴とする請求項 7 乃至 12 の何れか記載のカード。

【請求項 16】 赤外線を用いた光学的読み取り手段によりカードに記録されたコードパターンを読み取ることを特徴とするカードデータ読み取り装置。

【請求項 17】 カードに記録された位置検出円の内周縁と該位置検出円の内側とにより形成される内周輪郭データと、前記位置検出円の外周縁と該位置検出円の外側とにより形成される外周輪郭データと、を識別することで前記位置検出円の位置を検出する識別手段を備えてなることを特徴とするカードデータ読み取り装置。

【請求項 18】 前記識別手段は、前記位置検出円の輪郭とその周辺との濃度差から前記内周輪郭データ及び外周輪郭データを生成することを特徴とする請求項 17 記載のカードデータ読み取り装置。

【請求項 19】 カードに記録された位置検出円の内周縁と該位置検出円の内側とにより形成される内周輪郭データを生成する第 1 の手順と、前記位置検出円の外周縁と該位置検出円の外側とにより形成される外周輪郭データを生成する第 2 の手順と、前記内周輪郭データと前記外周輪郭データとを識別することで前記位置検出円の位置を識別する第 3 の手順と、を実行させるためのプログラム。

【請求項 20】 カードに記録された位置検出円の位置を検出する第 1 の手順と、前記位置検出円の外周に形成された角度検出パターンを検出する第 2 の手順と、前記位置検出円の内側に記録されたパターンを検出する第 3 の手順と、前記位置検出円の外側に記録されたパターンを検出する第 4 の手順と、を実行させるためのプログラム。

【請求項 21】 前記カードは、前記表面に印刷された図柄固有の特性を示すデータに応じたデータパターンが表面または裏面に印刷されたことを特徴とする請求項 1 記載のカードゲーム装置。

【請求項 22】 前記データパターンは、前記表面に印

刷された当該キャラクタの特性に応じた信号が読み取れるように不可視光が照射された場合に反射光を生じさせるインクで印刷されたことを特徴とする請求項7記載のカードゲーム装置。

【請求項23】 前記カードデータ読み取り手段は、前記カードの裏面に不可視光を照射する光源と、前記カードの裏面から反射した反射光を受光して画像データを生成するイメージセンサと、該イメージセンサにより得られた画像データから前記カードデータを識別するデータ識別手段と、を備えてなることを特徴とする請求項1記載のカードゲーム装置。

【請求項24】 前記カードデータ読み取り手段は、前記プレイフィールドの四隅に画像のゆがみを検出するためのマーカを設け、前記イメージセンサにより写された画像データの中から前記プレイフィールドの四隅に設けられた前記マーカのずれ量を求めるずれ量検出手段と、該ずれ量検出手段により得られたずれ量に基づいて前記カードデータの読み取り誤差を補正する補正手段と、を備えてなることを特徴とする請求項23記載のカードゲーム装置。

【請求項25】 前記カードデータ読み取り手段は、前記カードの裏面に所定角度で傾斜して設けられ、前記カードの裏面から反射した反射光を前記イメージセンサに向けて反射させる反射板を備えてなることを特徴とする請求項23記載のカードゲーム装置。

【請求項26】 前記カードデータ読み取り手段は、上面に前記プレイフィールドが取り付けられる筐体内に収納されており、前記筐体は前記プレイフィールドに対して所定角度で傾斜するように前記反射板を支持する傾斜部を有し、プレイヤの足が前記傾斜部の下側に収納されることを特徴とする請求項23記載のカードゲーム装置。

【請求項27】 固有のデータを備えた複数のカードと、該複数のカードのうち任意のカードが選択的に載置されるプレイフィールドと、該プレイフィールドに載置されたカードのデータを読み取るカードデータ読み取り手段と、前記プレイフィールドに載置された複数のカードの組合せに応じたゲーム展開の画像データが記憶された記憶手段と、該記憶手段に記憶された任意の画像データの中から前記カードデータ読み取り手段により読み取られたカードデータの組合せに応じたゲーム画像を選択する画像選択生成手段と、該画像選択手段により選択されたゲーム画像を表示する表示手段と、を備えてなることを特徴とするカードゲーム装置。

【請求項28】 ゲーム結果、及び更新された各パラメータを外部記憶媒体に記憶させる外部記憶手段を備えてなることを特徴とする請求項27記載のカードゲーム装置。

【請求項29】 サッカー選手の個人データを備えた複数のカードと、該複数のカードのうち任意の選手カードが選択的に載置されるプレイフィールドと、該プレイフィールドに載置されたカードの当該サッカー選手の個人データを読み取るカードデータ読み取り手段と、前記プレイフィールドに載置された複数のカードの個人データの組合せに応じたチームのプレーレベルを設定するチームパラメータ設定手段と、該カードデータ読み取り手段により読み取られた個人データに応じたゲーム画像が記憶された記憶手段と、前記チームパラメータ設定手段により設定されたチームパラメータに応じて前記記憶手段に記憶された任意の画像データを選択する画像選択生成手段と、該画像選択手段により選択されたゲーム画像を表示する表示手段と、を備えてなることを特徴とするカードゲーム装置。

【請求項30】 各選手の練習量に応じて選手個人の個人パラメータを更新する前記個人パラメータ設定手段を備えてなることを特徴とする請求項15記載のカードゲーム装置。

【請求項31】 前記チームパラメータ設定手段により設定されたチームパラメータ及び前記個人パラメータ設定手段より設定された各選手の個人パラメータを記憶する記憶手段を備えてなることを特徴とする請求項30記載のカードゲーム装置。

【請求項32】 固有のデータを備えた複数のカードのうち任意のカードが選択的に載置されるプレイフィールドと、該プレイフィールドに載置されたカードのデータを読み取るカードデータ読み取り手段と、を備えてなることを特徴とするカードデータ読み取り装置。

【請求項33】 チームを形成する各選手を複数の選手カードから選出する選手選出モードと、前記選出された各選手の練習を行う選手育成モードと、該練習プログラムにより更新された各選手パラメータ及びチームパラメータに応じた試合の画像を生成する試合モードと、試合終了前後または試合途中に表示される複数のメッセージから一のメッセージを選択するモードと、を実行させ、前記選択されたメッセージをゲームに反映させることを特徴とするカードゲーム制御方法。

【請求項34】 コンピュータに、チームを形成する各選手を複数の選手カードから選出する手順1と、

5
前記手順 1 で選出された各選手の練習を行う手順 2 と、
該手順 2 により更新された各選手パラメータ及びチーム
パラメータに応じた試合の画像を生成する手順 3 と、
試合終了後に各選手と何らかの接触を行う手順 4 と、
を実行させるためのプログラムを記録したコンピュータ
読み取り可能な記録媒体。

【請求項 3 5】 コンピュータに、チームを形成する各
選手を複数の選手カードから選出する手順 1 と、
前記手順 1 で選出された各選手の練習を行う手順 2 と、
該手順 2 により更新された各選手パラメータ及びチーム
パラメータに応じた試合の画像を生成する手順 3 と、
試合終了後に各選手と何らかの接触を行う手順 4 と、
を実行させるためのプログラム。

【請求項 3 6】 プレイヤが複数のカードを提供すること
によりチームを結成し、複数のプレイヤが育成した各
チームを対戦させるシミュレーション画像をモニタに表
示する制御手段を有することを特徴とするカードゲーム
装置。

【請求項 3 7】 カードが有する固有のデータを読み込
む複数の端末装置と、
該複数の端末装置から個別のゲームデータが送信される
メイン制御部と、
該メイン制御部に接続され前記複数の端末装置の夫々の
ゲーム進行に応じたゲーム画像を表示する大型ディス
プレイと、
を備えたことを特徴とするカードゲーム装置。

【請求項 3 8】 前記メイン制御部は、複数の端末装置
の中からプレイヤの操作する 2 台の端末装置を選択し、
選択当該した 2 台の端末装置のゲームデータを対戦させ
ることを特徴とする請求項 3 7 記載のカードゲーム装
置。

【請求項 3 9】 前記メイン制御部は、複数の端末装置
のうち、プレイヤが操作する一端末装置に対し、対戦相
手となる他のプレイヤが操作する他端末装置を選択でき
ないときは、残った端末装置から選択された一端末装置
のコンピュータを仮想相手として対戦させることを特徴
とする請求項 3 7 記載のカードゲーム装置。

【請求項 4 0】 固有のデータを備えた複数のカードの
うち任意のカードが選択的に載置されるプレイフィール
ドと、
該プレイフィールドに載置されたカードのデータを読み
取るカードデータ読み取り手段と、
該カードデータ読み取り手段により読み取られたカード
データに応じた画像を生成する画像生成手段と、
該画像生成手段により生成されたゲーム画像を表示する
表示手段と、
前記カードデータ読み取り手段で前記カードのデータを
読み取ることができない場合、当該認識不可のカードデ
ータに代わる代替カードデータを生成する代替カードデ
ータ生成手段と、

を備えてなることを特徴とするカードゲーム装置。

【請求項 4 1】 固有のデータを備えた複数のカードの
うち任意のカードが選択的に載置されるプレイフィール
ドと、
該プレイフィールドに載置されたカードのデータを読み
取るカードデータ読み取り手段と、
該カードデータ読み取り手段により読み取られたカード
データに応じた画像を生成する画像生成手段と、
該画像生成手段により生成されたゲーム画像を表示する
表示手段と、
過去に使用されたカードデータを記憶する記憶手段と、
ゲーム開始後、前記カードデータ読み取り手段で前記カ
ードのデータを読み取ることができない場合、前記記憶
手段に記憶された過去に使用されたカードデータの中か
ら任意のカードデータを抽出し、認識不可のカードデー
タに代わる代替カードデータとして提供する代替カード
データ提供手段と、
を備えてなることを特徴とするカードゲーム装置。

【請求項 4 2】 前記カードデータ読み取り手段で前記
カードのデータを読み取ることができない場合、前記プ
レイフィールドに載置されたカードの位置情報のみを読
み取る位置情報読み取り手段を備えてなることを特徴と
する請求項 4 0 または 4 1 記載のカードゲーム装置。

【請求項 4 3】 前記カードデータ読み取り手段で前記
カードのデータを読み取ることができない場合、前記プ
レイフィールドに載置されたカードのうち読み取ること
ができない当該カードの位置情報及び当該カードの交換
を通知するカード交換通知手段を備えてなることを特徴
とする請求項 4 0 または 4 1 記載のカードゲーム装置。

【請求項 4 4】 前回のゲーム中に使用されたカードデ
ータを記憶する記憶手段と、
今回のゲーム中に前記カードデータ読み取り手段で前記
カードのデータを読み取ることができない場合、前記記
憶手段に記憶されたカードデータの中から当該認識不可
のカードの過去のカードデータを読み出して修正カード
データを生成する修正カードデータ生成手段と、
を備えてなることを特徴とする請求項 4 0 記載のカード
ゲーム装置。

【請求項 4 5】 前記メイン制御部は、前記複数の端末
装置からの入力に基づいて実行される複数のゲームのう
ち個々のゲームのダイジェストシーンを前記大型ディス
プレイに表示させるリプレイ表示手段を備えたことを特
徴とする請求項 3 7 記載のカードゲーム装置。

【請求項 4 6】 前記メイン制御部は、前記複数の端末
装置のからの入力に基づいて実行される複数のゲームの
うち個々のゲームのダイジェストシーンが存在しない場
合、過去のゲームシーンを選択して前記大型ディスプレ
イに表示させるリプレイ表示手段を備えたことを特徴と
する請求項 4 5 記載のカードゲーム装置。

【請求項 4 7】 前記メイン制御部は、前記複数の端末

7

装置からの入力に基づいて実行される複数のゲームのうち個々のゲームのダイジェストシーンが存在しない場合、現在実行中のゲームの途中経過情報を表示させるゲーム情報表示手段を備えたことを特徴とする請求項4 5記載のカードゲーム装置。

【請求項4 8】 プレイヤが所有するカードのカードデータが記憶されたメモリカードが挿入されるメモリカード挿入部と、
該メモリカード挿入部に挿入されたメモリカードに記憶された情報を読み取る読み取り手段と、
該読み取り手段が前記メモリカードに記憶された情報を読み取った後、コインの投入を受け付けるコイン受け付け手段と、
該コイン受け付け手段がコイン投入を受け付けた後、カードゲームを開始するゲーム開始手段と、
備えたことを特徴とするカードゲーム装置。

【請求項4 9】 前記メモリカードは、少なくとも当該プレイヤが所有するカードの種類及びカードデータに対応する選手のスキル及び過去のゲーム結果を記憶することを特徴とする請求項3 4記載のカードゲーム装置。

【請求項5 0】 メモリカード挿入部に挿入されたメモリカードに記憶された情報を読み取る第1の手順と、メモリカードに記憶された情報を読み取った後、コイン投入を受け付ける第2の手順と、
該コインの入力を受け付けた後、カードゲームを開始する第3の手順と、
を実行させるためのプログラム。

【発明の詳細な説明】

【0 0 0 1】

【発明の属する技術分野】 本発明はカードをプレイフィールド上に並べることによりカードの裏面に記憶されたカードデータを自動的に読み取ってプレイフィールド上に載置されたカードデータの組合せに応じたゲーム内容で所定のビデオゲームを進行させるよう構成されたカードゲーム装置及びカードゲーム制御方法及びカードデータ読み取り装置及び記録媒体及びプログラム及びカードに関する。

【0 0 0 2】

【従来の技術】 カードを用いたゲームとしては、例えばトランプ等のように5 2枚の異なるカードの組合せを予め決められたルールに基づいて各プレイヤがカードを集めたり、あるいは各プレイヤの手持ちのカードを並べることにより勝敗を決めるものがある。

【0 0 0 3】 さらに、例えば、サッカーや野球などのスポーツファンの間では、人気選手の写真が印刷されたカード（「トレーディングカード」と呼ばれている）を収集したり、カードを交換することが流行っている。

【0 0 0 4】 このようなトレーディングカードを用いてトランプのように所定のルールに沿ってゲームを楽しむ各種方法が提案されている。例えば、特開2 0 0 0－2

(5) 特開2 0 0 2－3 0 1 2 6 4

8

8 8 1 5 5号公報に見られるようなものがある。この種のカードゲームでは、プレイヤ自身がカードを出し合っ
てカードの裏面に印刷されたキャラクタのパワー（各キャラクタ毎に決められたレベル値）の大きさを比較して強い方のカードを持っているプレイヤが勝ちとなる。

【0 0 0 5】 しかしながら、このようなカードゲームでは、例えば、カードの複雑な組合せなどのルールがあり、簡単に遊戯を覚えることが難しい等の問題がある。

【0 0 0 6】 このようなプレイヤの不満を解消するゲーム装置として、例えば特開2 0 0 0－1 5 7 7 4 4号公報に見られるようなものが提案されている。この公報に記載されたゲーム装置は、携帯用ゲーム機に、ゲームデータが記録されたカセットを装着し、各プレイヤが所有する携帯用ゲーム機同士をケーブルで接続して、画面に表示されたカード画像をみながら、より手軽にカードゲームを行うことができる。この場合も携帯用ゲーム機に装着されたカセットのキャラクタ情報によって勝敗が決まる。そのため、プレイヤは、より強いキャラクタのカセットを集めて他のプレイヤが持っているカセットのキャラクタを負かすことによりゲームを楽しむことができる。

【0 0 0 7】

【発明が解決しようとする課題】 しかしながら、上記のようにゲーム機に表示される仮想的なカード画面を見ながらゲームを行う場合、本物のカードそのものを収集するというトレーディングカードのコレクションの楽しみを味わうことができなかった。

【0 0 0 8】 また、カードに印刷されたカードデータを読み取ることによりゲーム画像を生成するカードゲーム装置では、カードの経年変化などによってカードデータを読み取れない場合があり、その場合ゲーム開始が行えず待機状態になってしまうので、ゲーム開始が遅れてしまうという問題があった。

【0 0 0 9】 また、カードゲーム装置においては、ゲームに参加するために順番待ちをしている顧客や周囲で観戦している観客に対して現在の各プレイヤのゲーム進行状況がどのように進展しているのかを知りたいという要求にも対応しなければならない。

【0 0 1 0】 さらに、カードデータが印刷されたカードをアイテムとして使用してゲームに参加する方式のカードゲーム装置においては、正規に購入されたカードのみが使用できるので、プレイヤが正規のカードを所有していることを確認する必要があり、コインが投入されてからカードを所有していない、あるいは正規に発行されたものではないカード（模造カード）を所有している場合、ゲームに参加できないように規制してもコインを返金しないので、トラブルになるおそれがある。

【0 0 1 1】 さらに、カードゲーム装置では、カードを識別するためのI Dコードだけではなく、カードの位置や向き（角度）も検出する必要がある。そのため、例え

9

ば、イメージセンサで撮像された画像データの中からこれらのIDコード、カードの位置や向き（角度）を同時に解析しようとする、演算処理のパラメータ数が多くなり、全てを検出するのにかなりの時間がかかる。

【0012】また、これらの演算処理を高速で処理するには、データを順次処理して必要なデータだけに絞り込み、不要なデータは削除していく方法が有効である。しかしながら、カードを識別するためのデータパターンに従来からある2次元バーコードを用いた場合、バーコードと交差する一方向からでないと情報を読み取れないので、カードの位置検出時にその向き（角度）を検出する必要があり、一度に処理すべきパラメータ数が増加して処理時間が余計にかかり、ゲーム進行が遅れるという問題が生じる。そこで、本発明は上記課題を解決したカードゲーム装置及びカードゲーム制御方法及び記録媒体及びプログラムを提供することを目的とする。

【0013】

【課題を解決するための手段】上記課題を解決するため、本発明は以下のような特徴を有する。

【0014】上記請求項1記載の発明は、プレイフィールドに載置された実物のカードのデータをカードデータ読み取り手段により読み取られると、カードデータに応じたゲーム画像を表示するものであり、プレイヤーがプレイフィールド上に並べた複数のカードのカードデータの組合せに応じたゲーム画像を表示させてチームプレーを行う競技をシミュレーションすることができる。

【0015】上記請求項2記載の発明は、プレイフィールドにゲーム内容に応じた所定位置にカードが選択的に載置される複数のカード載置領域を設け、複数のカード載置領域のどの位置にカードが載置されているかを検出するカード位置検出手段と、を備えており、プレイヤーは各カード載置領域に対応するポジションに合ったキャラクター（選手）を配置させることにより、チームの競技レベルを自由に設定することが可能になる。

【0016】上記請求項3記載の発明は、プレイフィールドに載置されたカードの向きを検出するカード向き検出手段を備えており、カードの向きに応じてカードデータを読み取ることができる。

【0017】上記請求項4記載の発明は、プレイフィールドが、透明な板面の上にゲーム内容に応じたカード載置領域が印刷された半透明シート部材または不可視光を透過するシート部材を重ねた積層構造であり、例えば、サッカーや野球などの競技種目に応じた模擬グラウンドをプレイフィールド上に形成することができる。

【0018】上記請求項5記載の発明は、シート部材が、複数のカードが載置される平面を有し、平面の表面に微細な凹凸が形成されたものであり、シート部材に載置されたカードが密着することを防止できると共に、外部からの光を乱反射させてカードデータ読み取り手段を介してカードデータを正確に読み取ることができ、且つ

(6)

特開2002-301264

10

プレイヤーから内部構造を見えなくすることができる。

【0019】上記請求項6記載の発明は、表面にゲーム内容に応じた個別の図柄が印刷され、且つ表面または裏面に図柄固有の特性を判別するためのカードデータが記録された記録部を有するカードを使用することにより、各種競技に応じた様々な図柄あるいはキャラクター（例えば、スポーツ選手）のカードを収集して好きな選手や人気の高い選手のカードを集めて楽しむことができると共に、カードのキャラクター特性（例えば、スポーツ選手の10 実力）をゲーム展開に反映させることが可能になる。

【0020】上記請求項7記載の発明は、円周方向に湾曲されたコードパターンがカードデータとして記録されたカードを使用することにより、カードの向き（角度）に拘らずコードパターンを読み取ることが可能になる。

【0021】上記請求項8記載の発明は、コードパターンが半径の異なる複数のパターンが同心円状に形成されたものであり、位置検出用パターンと情報パターンとを分けて記録でき、読み取り制御に要する時間も短縮することが可能になる。

【0022】上記請求項9記載の発明は、コードパターンが赤外線を用いた光学的読み取り手段により識別可能に形成されており、コードパターンの表面に赤外線を透過させる性質の塗料で印刷することでコードパターンを視認できないようにして当該カードの情報を隠すことが可能になる。

【0023】上記請求項10記載の発明は、コードパターンが長方形のカード面に対し、短辺部分よりも大径な半径に位置する最外周の円形パターンのうち一部が円弧状に記録されたものであり、カード面の全面積を有効に使用することが可能になる。

【0024】上記請求項11記載の発明は、コードパターンが、カード位置を検出するための位置検出円と、該位置検出円の内側に形成された内側データと、前記位置検出円の外側に形成された外側データと、を有するものであり、位置検出用のコードパターンと当該カード固有のデータを示すコードパターンとを記録できるので、情報量を増やすことができると共に、位置検出を高速処理で行える。

【0025】上記請求項12記載の発明は、位置検出円が、外周にカードの角度を検出するための角度検出パターンを不均一の間隔で配置されているので、位置検出円を検出することでカードの位置検出した後に角度検出パターンを検出してカードの向き（角度）を正確に検出することが可能になる。

【0026】上記請求項13記載の発明は、コードパターンが、カード表面とカード裏面の両面に形成されており、カードの裏表が逆になってもコードパターンを読み取ることが可能である。

【0027】上記請求項14記載の発明は、カード表面とカード裏面で異なるコードパターンが記録されている

20

30

40

50

11

ので、カード表面とカード裏面とのどちらを上にするかで読み取られるコードパターンを切り換えることが可能になる。

【００２８】上記請求項１５記載の発明は、コードパターンの上にコードパターンの情報内容に応じた文字や画像が印刷されたものであり、コードパターンを直接視認できないように隠すことでコードパターンの偽造及び改造を防止する。

【００２９】上記請求項１６記載の発明は、赤外線を用いた光学的読み取り手段によりカードに記録されたコードパターンを読み取るものであり、コードパターンの表面に赤外線を透過させる性質の塗料で印刷することでコードパターンを視認できないようにしてコードパターンの偽造及び改造を防止する。

【００３０】上記請求項１７記載の発明は、カードに記録された位置検出円の内周縁と位置検出円の内側とにより形成される内周輪郭データと、位置検出円の外周縁と位置検出円の外側とにより形成される外周輪郭データと、を識別することで前記位置検出円の位置を検出する識別手段を備えており、カードの向き（角度）に拘らずカード位置（座標）を正確に検出することが可能になる。

【００３１】上記請求項１８記載の発明は、識別手段が、位置検出円の輪郭とその周辺との濃度差から内周輪郭データ及び外周輪郭データを生成することにより、カード位置（座標）を正確に検出することが可能になる。

【００３２】上記請求項１９記載の発明は、カードに記録された位置検出円の内周縁と位置検出円の内側とにより形成される内周輪郭データを生成する第１の手順と、位置検出円の外周縁と位置検出円の外側とにより形成される外周輪郭データを生成する第２の手順と、内周輪郭データと外周輪郭データとを識別することで位置検出円の位置を識別する第３の手順と、を実行させるものであり、カード位置（座標）を正確に検出することが可能になる。

【００３３】上記請求項２０記載の発明は、カードに記録された位置検出円の位置を検出する第１の手順と、位置検出円の外周に形成された角度検出パターンを検出する第２の手順と、位置検出円の内側に記録されたパターンを検出する第３の手順と、位置検出円の外側に記録されたパターンを検出する第４の手順と、を実行させるものであり、カード位置（座標）及びカードデータを正確且つ高速で検出することが可能になる。

【００３４】上記請求項２１記載の発明は、カード表面または裏面に、カード表面に印刷された図柄固有の特性を示すデータに応じたデータパターンが印刷されており、データパターンを検出することにより、カードの図柄特性（例えば、スポーツ選手の実力）をゲーム展開に反映させることが可能になる。

【００３５】上記請求項２２記載の発明は、データパタ

(7)

特開２００２－３０１２６４

12

ーンが、表面に印刷された当該キャラクタの特性に応じた信号が読み取れるように不可視光が照射された場合に不可視光を吸収するインクで印刷されており、カードのデータパターンを正確に読み取れると共に、プレイフィールドの上方からカードデータ読み取り手段が見えないように筐体内部を真っ暗にすることができる。

【００３６】上記請求項２３記載の発明は、カードデータ読み取り手段が、カードの裏面に不可視光を照射する光源と、カードの裏面から反射した反射光を受光して画像データを生成するイメージセンサと、イメージセンサにより得られた画像データからカードデータを識別するデータ識別手段と、を備えてなるものであり、プレイフィールド上に載置された複数のカードに記録されたキャラクタ特性（例えば、スポーツ選手の実力）を示すデータパターンをプレイヤが気付かないように画像データとして得ることが可能になり、データパターンの読み取り時間を短縮することができる。

【００３７】上記請求項２４記載の発明は、プレイフィールドの四隅に画像のゆがみを検出するためのマーカを設け、イメージセンサにより得られた画像データの中からプレイフィールドの四隅に設けられたマーカのずれ量を求め、このずれ量に基づいてカードデータの読み取り誤差を補正するものであり、プレイフィールド上に載置された複数のカードに記録されたキャラクタ特性（例えば、スポーツ選手の実力）を示すデータパターンを正確に検出することができる。

【００３８】上記請求項２５記載の発明は、カードの裏面に所定角度で傾斜して設けられ、カードの裏面から反射した反射光をイメージセンサに向けて反射させる反射板を設けたものであり、カードデータ読み取り手段をコンパクトな構成とすることが可能になる。

【００３９】上記請求項２６記載の発明は、カードデータ読み取り手段を、上面にプレイフィールドが取り付けられる筐体内に収納し、筐体にプレイフィールドに対して所定角度で傾斜するように反射板を支持する傾斜部を有し、プレイヤの足が傾斜部の下側に収納されるものであり、プレイヤがカードをプレイフィールド上に並べるときの操作性を改善することができる。

【００４０】上記請求項２７記載の発明は、プレイフィールドに載置されたカードのデータが読み取られると、読み取られたカードデータの組合せに応じたゲーム画像を記憶手段に記憶された任意の画像データの中から選択して表示するものであり、複数のカードから読み取られたカードデータの組合せにより形成されたチームの対戦ゲームをシミュレーションすることが可能になる。

【００４１】上記請求項２８記載の発明は、ゲーム結果、及び更新された各パラメータを外部記憶媒体に記憶させるため、プレイヤはプレイの後、今回の試合の結果を他の場所で再現することが可能になる。

【００４２】上記請求項２９記載の発明は、プレイフィ

13

ールドに載置されたカードの当該サッカー選手の個人データを読み取り、複数のカードに記憶された各選手の個人データの組合せに応じたチームのプレーレベルを設定し、設定されたチームパラメータに応じて記憶手段に記憶された任意の画像データを選択し、選択されたゲーム画像を表示するものであり、プレイヤーがプレイフィールド上に並べた複数のカードに記録されたサッカー選手の個人データの組合せに応じたサッカーゲーム画像を表示させてサッカー試合をシミュレーションすることができる。

【0043】上記請求項30記載の発明は、各選手の練習量に応じて選手個人の個人パラメータを更新することにより、選手を育成して各選手の競技レベルを高めることができる。

【0044】上記請求項31記載の発明は、チームパラメータ設定手段により設定されたチームパラメータ及び個人パラメータ設定手段より設定された各選手の個人パラメータを記憶することにより、前回のプレイで行った練習や試合の結果を次のプレイに反映させることが可能になる。

【0045】上記請求項32記載の発明は、固有のデータを備えた複数のカードのうち任意のカードが選択的に載置されるプレイフィールドと、プレイフィールドに載置されたカードのデータを読み取るカードデータ読み取り手段と、を備えており、複数のカードのデータを同時に読み取ることができ、読み取り時間を短縮することができる。

【0046】上記請求項33記載の発明は、チームを形成する各選手を複数の選手カードから選出する選手選出モードと、選出された各選手の練習を行う選手育成モードと、練習プログラムにより更新された各選手パラメータ及びチームパラメータに応じた試合の画像を生成する試合モードと、試合終了前後または試合途中に表示される複数のメッセージから一のメッセージを選択するモードと、を実行させ、選択されたメッセージをゲームに反映させる制御方法により、プレイヤーが選出した選手を育成させてチームのレベルを向上させることができ、各選手の練習結果を試合で確かめることができる。

【0047】上記請求項34、35記載の発明は、コンピュータに、チームを形成する各選手を複数の選手カードから選出する手順1と、手順1で選出された各選手の練習を行う手順2と、手順2により更新された各選手パラメータ及びチームパラメータに応じた試合の画像を生成する手順3と、試合終了後に各選手と何らかの接触を行う手順4と、を実行させるためのプログラムをコンピュータに読み取らせることにより、プレイヤーがプレイフィールド上に並べた複数のカードに記録された選手のパラメータ及びチームパラメータに応じたゲーム画像を表示させてチームプレーを行う競技をシミュレーションすることができる。

(8) 特開2002-301264

14

【0048】上記請求項36記載の発明は、プレイヤーが複数のカードを提供することによりチームを結成し、複数のプレイヤーが育成した各チームを対戦させるシミュレーション画像をモニタに表示する制御手段を有するものであり、各プレイヤーのチーム間で試合を行うことが可能になり、各プレイヤーがチームの監督としてゲームに参加することができる。

【0049】上記請求項37記載の発明は、カードのデータを読み込む複数の端末装置と、複数の端末装置から個別のゲームデータが送信されるメイン制御部と、メイン制御部に接続され複数の端末装置の夫々のゲーム進行に応じたゲーム画像を表示する大型ディスプレイと、を備えており、多人数のプレイヤーが同時に複数の端末装置を操作してゲームを楽しむことができる。

【0050】上記請求項38記載の発明は、メイン制御部が複数の端末装置の中からプレイヤーが操作する2台の端末装置を選択し、選択当該した2台の端末装置のゲームデータを対戦させることにより、見知らぬプレイヤー同士がコンピュータ上で対戦して互いの能力を競い合うことができる。

【0051】上記請求項39記載の発明は、複数の端末装置のうち、プレイヤーが操作する一端末装置に対し、対戦相手となる他のプレイヤーが操作する他端末装置を選択できないときは、残った端末装置から選択された一端末装置のコンピュータを仮想相手として対戦させることにより、プレイヤー数が足りない場合でも対戦することができる。

【0052】上記請求項40記載の発明は、カードデータ読み取り手段でプレイフィールドに載置されたカードのデータを読み取ることができない場合、当該認識不可のカードデータに代わる代替カードデータを生成するものであり、例えば、カードの経年変化などによりカードのデータを読み取れない場合でも、代替カードデータを代わりに使用してカードゲームを開始することが可能になり、カードデータの読み取り不可によるゲーム遅れを解消する。

【0053】上記請求項41記載の発明は、ゲーム開始後、カードデータ読み取り手段でカードのデータを読み取ることができない場合、記憶手段に記憶された過去に使用されたカードデータの中から任意のカードデータを抽出し、認識不可のカードデータに代わる代替カードデータとして提供するものであり、例えば、カードの経年変化などによりカードのデータを読み取れない場合でも、代替カードデータを代わりに使用してカードゲームを開始することが可能になり、カードデータの読み取り不可によるゲーム遅れを解消する。

【0054】上記請求項42記載の発明は、カードのデータを読み取ることができない場合、プレイフィールドに載置されたカードの位置情報のみを読み取るものであり、代替カードデータを用いるカードの位置を認識する

15

ことが可能になる。

【００５５】上記請求項４３記載の発明は、カードデータ読み取り手段でカードのデータを読み取ることができない場合、プレイフィールドに載置されたカードのうち読み取ることができない当該カードの位置情報及び当該カードの交換を通知するものであり、プレイヤに対して別のカードに交換させることでカードゲームを開始することが可能になり、カードデータの読み取り不可によるゲーム遅れを解消する。

【００５６】上記請求項４４記載の発明は、前回のゲーム中に使用されたカードデータを記憶する記憶手段と、今回のゲーム中にカードデータ読み取り手段でカードのデータを読み取ることができない場合、記憶手段に記憶されたカードデータの中から当該認識不可のカードの過去のカードデータを読み出して修正カードデータを生成する修正カードデータ生成手段と、を備えており、記憶手段に記憶された前回のゲーム中に使用されたカードデータを修正カードデータとして用いることができ、カードデータの読み取り不可によるゲーム遅れを解消する。

【００５７】上記請求項４５記載の発明は、複数の端末装置からの入力に基づいて実行される複数のゲームのうち個々のゲームのダイジェストシーンを大型ディスプレイに表示させるものであり、プレイヤ以外の順番待ちをしている顧客が退屈するのを防止できると共に、ゲームに参加したことのない新規の顧客に対してゲームの面白さをアピールでき、集客効率を高められる。

【００５８】上記請求項４６記載の発明は、複数の端末装置のからの入力に基づいて実行される複数のゲームのうち個々のゲームのダイジェストシーンが存在しない場合、過去のゲームシーンを選択して大型ディスプレイに

30 表示させるものであり、プレイヤ以外の順番待ちをしている顧客が退屈するのを防止できると共に、ゲームに参加したことのない新規の顧客に対してゲームの面白さをアピールでき、集客効率を高められる。

【００５９】上記請求項４７記載の発明は、複数の端末装置からの入力に基づいて実行される複数のゲームのうち個々のゲームのダイジェストシーンが存在しない場合、現在実行中のゲームの途中経過情報を表示させるものであり、プレイヤ以外の順番待ちをしている顧客が退屈するのを防止できると共に、ゲームに参加したことのない新規の顧客に対してゲームの面白さをアピールでき、集客効率を高められる。

【００６０】上記請求項４８記載の発明は、読み取り手段がメモリカードに記憶されたカード情報を読み取った後、コイン投入を受け付け、その後、カードゲームを開始するものであり、プレイヤが所有するメモリカードから読み取ったカードのデータに基づいてゲームを開始できると共に、メモリカードを所有していないプレイヤがゲームに参加することを防止する。

【００６１】上記請求項４９記載の発明は、メモリカー

50

(9) 特開２００２－３０１２６４

16

ドに、少なくとも当該プレイヤが所有するカードの種類及びカードデータに対応する選手のスキル及び過去のゲーム結果が記憶されているので、メモリカードに記憶された情報を読み取ることによりゲームに必要なデータが得られると共に、プレイヤがゲームに参加する資格を有していることを確認することが可能になる。

【００６２】上記請求項５０記載の発明は、メモリカード挿入部に挿入されたメモリカードに記憶された情報を読み取る第１の手順と、メモリカードに記憶された情報を読み取った後、コイン投入を受け付ける第２の手順と、コインの入力を受け付けた後、カードゲームを開始する第３の手順と、を実行させるためのプログラムを読み込むことにより、プレイヤが所有するメモリカードから読み取ったカードのデータに基づいてゲームを開始できると共に、メモリカードを所有していないプレイヤがゲームに参加することを防止する。

【００６３】

【発明の実施の形態】以下、図面と共に本発明の実施の形態について説明する。図１は本発明になるカードゲーム装置の一実施例の全体構成を示す斜視図である。図２は本発明になるカードゲーム装置の各プレイヤが操作する端末装置を示す斜視図である。図１及び図２に示されるように、カードゲーム装置１０は、２台の大型パネルディスプレイ１２と、大型パネルディスプレイ１２の表示制御を行うメイン制御部１４と、メイン制御部１４と通信可能に接続された複数（本実施例では８個）の端末装置１６ａ～１６ｈとから構成されている。

【００６４】本実施例のカードゲーム装置１０では、サッカーゲームを行えるようになっており、サッカー以外のスポーツ競技（例えば、野球やラグビー、アメリカンフットボール、ホッケーなどのチームで対戦する競技）にも適用できるのは、勿論である。大型パネルディスプレイ１２は、サッカー場の全体画像、全席の試合ダイジェスト、全席の試合結果などの画像が表示される。初めてゲームに参加するプレイヤは、最初にゲームに必要なスタートセット（アイテム）を購入して端末装置１６ａ～１６ｈが設置された各席に着席する。このスタートセットには、練習結果や試合結果等を記録する記録媒体として使用されるＩＣカード（メモリカード）１８と、各サッカー選手の写真が印刷された１１枚の選手カード２０とが含まれる。

【００６５】尚、選手カード２０は、後述するように表面に夫々異なる選手の写真が印刷され、裏面には表面に印刷された選手個人を識別するためのデータパターン（識別コード）が記録されている。また、ＩＣカード１８は、少なくとも当該プレイヤが所有する選手カード２０の種類及びカードデータに対応する選手のスキル及び過去のゲーム結果が記憶されている。そのため、ＩＣカード１８に記憶された情報を読み取ることによりゲームに必要なデータが得られると共に、プレイヤ２２がゲー

17

ムに参加する資格を有していることを確認することができる。

【0066】端末装置16a～16hは、夫々同一構成であるので、ここでは端末装置16aについて説明する。端末装置16aは、プレイヤ22が所有する選手カード20を載置するための選手カード配置パネル24と、プレイヤ22が作ったサッカーチームの練習や試合の画像が表示されるモニタ26と、ICカード18が挿入されるICカードリードライト28と、ゲーム終了後に選手カードが払い出されるカード発行部30とが設けられている。また、選手カード配置パネル24の左側には、作戦メニューを選択指示するための作戦指示釦32a～32cが設けられ、選手カード配置パネル24の右側には、選手パワー等を指示する入力釦34a、34bが設けられている。プレイヤ22は、作戦指示釦32a～32cを操作することにより、練習や試合中に選手に指示を与えられる。すなわち、プレイヤ22は、作戦指示釦32a～32cを操作して、例えば、サイド攻撃など戦術の指示を行ったり、ゴールへのシュートを指示したり、モニタ26に表示される試合場面のカメラを切り替えたりできる。

【0067】図3は本発明になるカードゲーム装置の一実施例のシステム構成を示すブロック図である。メイン制御部14は、LAN(Local Area Network)38のハブ40を介して大型パネルディスプレイ12を表示制御するための大型パネル制御部36と、各端末装置16a～16hと、外部ネットワーク（図示せず）と接続されている。

【0068】大型パネル制御部36は、CPU42、メモリ(RAM)44、入出力インターフェース46、サウンド回路48、グラフィック表示回路50を有する。メモリ(RAM)44には、大型パネルディスプレイ12に表示される各種画像データ（例えば、サッカー場の全体画像や各選手のプレイ画像、あるいは現在試合中のダイジェストシーン、あるいは過去の試合のゴールシーン等）、及び大型パネルディスプレイ12に表示される各種画像データを選別して優先順位を決めて順次表示させる制御プログラムが格納されている。入出力インターフェース46は、メイン制御部14及び大型パネルディスプレイ12を操作するためのスイッチ52が接続されている。サウンド回路48は、大型パネルディスプレイ12に表示される各種画像に応じた音声を出力するサウンドアンプ54に接続されている。グラフィック表示回路50は、CPU42からの制御信号により選択された画像（例えば、サッカー場の全体画像や各選手のプレイ画像、あるいは現在試合中のダイジェストシーン、あるいは過去の試合のゴールシーン等）を大型パネルディスプレイ12に表示させる。

【0069】また、各端末装置16a～16hは、CPU62、メモリ(RAM)64、入出力インターフェー

(10)

ス66、サウンド回路68、グラフィック表示回路70を有する。メモリ(RAM)64には、モニタ26に表示される各種画像データ（例えば、各種ゲーム選択画像や各選手のプレイ画像等）、及び制御プログラムが格納されている。入出力インターフェース66は、メイン制御部14の他にICカードリードライト28、選手カード20の裏面に記憶されたカードデータを読み取るためのイメージセンサ56及びモニタ26を操作するためのスイッチ72が接続されている。サウンド回路68は、モニタ26に表示される各種画像に応じた音声を出力するサウンドアンプ74に接続されている。グラフィック表示回路50は、CPU62からの制御信号により選択された画像をモニタ26に表示させる。

【0070】図4は選手カード配置パネル24を上からみた平面図である。図5は選手カード配置パネル24が取り付けられた筐体76の縦断面図である。図4及び図5に示されるように、選手カード配置パネル24は、筐体76の上面開口76aを塞ぐように取り付けられた透明なガラス板78と、ガラス板78の上面に積層された薄いプレイフィールド用シート80とから構成されている。

【0071】選手カード20は、プレイフィールド用シート80の上面に載置される。そして、筐体76の内部には、選手カード配置パネル24に載置された選手カード20の裏面に赤外線（不可視光）を照射する光源82と、光源82から発光された光から可視光を除去する第1フィルタ84と、選手カード配置パネル24上に載置された選手カード20の裏面に記憶されたカードデータのパターンを撮像するイメージセンサ56と、選手カード20の裏面で反射した反射光を上方へ反射させる第1反射板86と、第1反射板86で反射した反射光（不可視光）をイメージセンサ56に導く第2反射板88と、反射板86、88で反射した反射光に含まれる外乱光（可視光）を除去する第2フィルタ90とが取り付けられている。光源82は、赤外線あるいは紫外線のような肉眼で見えない不可視光を発光する発光ダイオード(LED)からなる。もちろん、光源82から可視光が発光されないときは第1フィルタ84を除くことができる。

【0072】第1反射板86は、水平に設けられた選手カード配置パネル24に対して所定の傾斜角度 α で傾斜するように筐体76の下側傾斜部76bに支持されている。また、第2反射板88は、第1反射板86の取付角度に応じた傾斜角度で取り付けられている。

【0073】筐体76は、下側傾斜部76bを有するため、プレイヤ22が着席したとき、プレイヤ22の足が下側傾斜部76bの下方に挿入させることができる。そのため、プレイヤ22は、選手カード配置パネル24上に選手カード20を並べる際に選手カード配置パネル24の奥の位置まで手を伸ばすことが可能になり、選手カード配置パネル24の全面のどこでも選手カード20を

載置させることができる。

【0074】密閉された筐体76の内部からは、光源82から可視光をカットされた赤外線（不可視光）が選手カード配置パネル24に照射されているため、選手カード配置パネル24を上からみても筐体76の内部を覗くことはできない。

【0075】図6は端末装置16aの選手カード配置パネル24及び操作部を拡大して示す平面図である。図6に示されるように、筐体76の上面には、選手カード配置パネル24と、プレイヤーが操作する作戦指示釦32a～32c及び入力釦34a、34bが設けられている。選手カード配置パネル24の上面には、レギュラー選手となる選手カード20を配置するための出場選手カード配置領域92と、控えの選手となる選手カード20を配置するためのサブ選手カード配置領域94とが形成されている。

【0076】また、プレイヤー22は、手持ちの選手カード20の中から出場選手カード配置領域92の11枚の選手カード20を配置することができ、サブ選手カード配置領域94には5枚までの選手カード20を控えの選手として配置させることができる。

【0077】また、作戦指示釦32aはモニタ26に表示されたメニュー画像上のカーソルを上方向へ移動させるセレクト釦、作戦指示釦32bは決定釦、作戦指示釦32cはモニタ26に表示されたメニュー画像上のカーソルを下方向へ移動させるセレクト釦として操作される。

【0078】また、入力釦34aは出場選手カード配置領域92に並べられた選手カード20のパラメータを全力レベルに変更するための操作釦であり、入力釦34bは出場選手カード配置領域92に並べられた選手カード20のパラメータを体力温存レベルに変更するための操作釦である。

【0079】また、ICカード18は、練習に応じたチーム能力（成長値）、他チームとの対戦成績（試合結果）、試合結果に応じて獲得したタイトルなどの各データが記憶されている。そして、プレイヤー22は、ゲーム開始する前に、ICカード18をICカードリーダー28に挿入してICカード18に記憶されている各データを端末装置16に読み込ませる。

【0080】図7は選手カード配置パネル24の印刷パターンの一例を示す平面図である。図7に示されるように、選手カード配置パネル24のプレイフィールド用シート80の裏面には、上記出場選手カード配置領域92を示す白線枠96と、サブ選手カード配置領域94を示す線枠98とが印刷されている。さらに、プレイフィールド用シート80の裏面には、出場選手カード配置領域92を3つのブロックに分けており、フォワード（F D）の選手カード20を配置するためのフォワード領域100と、ミッドフィルダ（M D）の選手カード20を

配置するためのミッドフィルダ領域102と、ディフェンダ（D F）の選手カード20を配置するためのディフェンダ領域104と、ゴールキーパ（G K）の選手カード20を配置するためのゴールキーパ領域105とが例えば緑色の濃淡が異なるインクで印刷されている。

【0081】この各領域100、102、104、105は、選手カード20の裏面に記録されたカードデータ（当該カードに印刷された選手の識別データ及びスキルを含むデータ）を認識できるように赤外線を透過する顔料インクで印刷されている。また、サブ選手カード配置領域94は、プレイフィールド用シート80の裏面に例えば茶色のインクで印刷されており、5枚まで控えの選手カード20が置けるように、5個の黄線枠106が印刷されている。

【0082】尚、カードゲーム装置10では、例えば各選手カード20に印刷されている選手によってポジションがフォワード、ミッドフィルダ、ディフェンダ、ゴールキーパの何れかに決められており、各選手カード20が載置された領域がその選手カード20に印刷された選手のポジションと一致しているときは、選手パラメータ及びチームパラメータが通常値に設定される。

【0083】しかし、各選手カード20が載置された領域がその選手カード20に印刷された選手のポジションと一致していないときは、選手パラメータ及びチームパラメータが低い値に設定される。例えばフォワード（F D）の選手カード20がディフェンダ領域102に載置された場合には、チームの攻撃力が弱まる等の影響がでる。

【0084】また、各領域100、102、104にどの選手カード20を載置するのかは、監督であるプレイヤー22が決めることができる。また、プレイヤー22は、各領域100、102、104に配置される選手カード20の枚数を3-3-4、3-4-3、4-3-3のどのフォーメーションでゲームスタートさせるかを定めることができる。

【0085】図8は選手カード配置パネル24の断面構造を拡大して示す縦断面図である。図8に示されるように、選手カード配置パネル24は、補強用のガラス板78の上面にプレイフィールド用シート80を載置した積層構造であり、プレイフィールド用シート80は、透明なポリカーボネイト樹脂製であり、下面に印刷された上記各領域100、102、104やサブ選手カード配置領域94、白線枠96、黄線枠106等を保護する役目を有している。そして、プレイフィールド用シート80の上面には、微細な凹凸（「シボ」とも呼ばれている）110が形成されている。

【0086】この微細な凹凸110が表面にあると、選手カード20が載置されたときに密着せず、選手カード20を容易に取ったり、移動させることができる。さらに、プレイフィールド用シート80は、微細な凹凸11

10

20

30

40

50

0 が表面にあるため、外部からの光が乱反射して半透明となり、筐体 7 6 の内部を覗けないようにするための目隠しの役目も有している。しかも、筐体 7 6 の内部は、光源 8 2 が不可視光を発光するため、選手カード配置パネル 2 4 を上からみても筐体 7 6 の内部が真っ暗であり、プレイヤー 2 2 が筐体 7 6 の内部を見ることはできない。

【0087】尚、インク層 108 には、黒と白以外の赤外線透過する顔料インクが使用される。これは、選手カード 20 の裏面に不可視光で見ると黒と白のパターンでカードデータが記録されているからである。

【0088】図 9 は選手カード 20 の裏面に記憶されたカードデータの一例を示す図である。図 9 に示されるように、選手カード 20 の裏面には、不可視光で見ると白と黒で印刷されたパターンがカードデータ 112 の記録部として記録されている。このカードデータ 112 は、黒部分が通常肉眼では見えないが赤外線などの不可視光を吸収する特殊なインクで印刷されている。選手カード 20 の裏面の白部分 113 は、不可視光が照射されると反射する紙やインクでできている。そのため、光源 8 2 からの不可視光は、選手カード 20 の裏面に照射されると、カードデータ 112 の黒部分を除く白部分に照射された不可視光のみが反射してイメージセンサ 56 に入射してカードデータ 112 のパターンが撮像される。

【0089】また、カードデータ 112 は、上側を除く左側、右側、下側の 3 方が黒枠 112 a ~ 112 c で囲まれた記憶領域 112 d に四角形状に形成された黒部分 112 e と白部分 112 f のパターンを 1 ビットとして、例えば縦方向に 8 ビット、横方向に 3 ビットの白黒パターンが検出されるように印刷されている。

【0090】また、カードデータ 112 の上側のみ黒枠が設けられていないので、黒枠 112 a ~ 112 c の位置から選手カード 20 の角度を判別することができる。また、カードデータ 112 の周囲が白であるので、カードデータ 112 の輪郭を容易に抽出することができる。

【0091】尚、選手カード 20 は、選手など写真やプロフィールなどが不可視光を透過するインクで印刷され、その画像に重ねてカードデータ 112 が肉眼で目視できないように不可視光を吸収するインクで印刷されている。また、上記選手カード 20 の裏面は、上記とは逆にカードデータ 112 を不可視光を反射させるインクで印刷し、白部分 113 を不可視光を吸収するインクで印刷しても良い。

【0092】また、上記カードデータ 112 は、選手カード 20 の裏面に印刷されたものであるが、これに限らず、印刷以外の方法（例えば、シール貼り付け、磁気データ等を含む）で形成しても良い。

【0093】ここで、選手カード 20 の裏面に記憶されたカードデータの識別方法について説明する。図 10 は選手カード配置パネル 2 4 に載置された選手カード 20

の裏面に記憶されたカードデータを認識するための制御処理を示すフローチャートである。

【0094】図 10 に示されるように、端末装置 16 a の CPU 62 では、コインが投入されると、S11 でメディアフィルタを用いてノイズカット処理を行う。このノイズカット処理により、イメージセンサ 56 の画素欠けなどのノイズを除去する。

【0095】ここでは、読み取りコードの各ビットが並んだ横方向について、全てのドットを対象とし、対象として選んだ 1 ドット及びその左右（横方向）に隣接する 1 ドットを選択する。図 11（A）に選択した 3 ドットの一例を示す。ここでは各ドットを示す矩形内にそのドットの輝度値を表示している。この 3 ドットの輝度値を昇順にソートして中間の値を求める。図 11（B）では、左のドットの輝度値 21 が中間の値である。この中間の値を対象ドット（中央のドット）の輝度値として図 11（B）に示すように更新する。

【0096】このようにして、イメージセンサのドットの欠損等に起因するノイズを除去することができる。なお、ノイズカット処理によって解像度が低下するので、縦方向に隣接するドットのノイズカット処理は行わない。

【0097】次の S12 では、イメージセンサ 56 のレンズの歪みを補正する球面補正フィルタ処理を行う。この球面補正フィルタ処理は、図 12（A）に示すようなイメージセンサのレンズ系の歪みに起因する画像の歪みを除去して、図 12（B）に示すような歪みのない画像を得る処理である。ここでは、画像が 640 × 480 ドットで構成されるものとする。

【0098】まず、図 13（A）に示すように、変換後画像座標（i, j）を 640 × 480 ドット画像の中心のドットの座標が（0, 0）となる座標（x, y）に変換するために、次の演算を行う。

【0099】
$$x = (i - 320) + 0.5$$
$$y = (j - 240) + 0.5$$

次に、図 13（B）に示すように、座標の中心から変換するドットの距離 d と角度 a を求めるために、次の演算を行う。

【0100】
$$d = (x^2 + y^2)^{1/2}$$
$$a = \arctan(y/x) \quad x \geq 0 \text{ のとき}$$
$$a = \arctan(y/x) + \pi \quad x < 0 \text{ のとき}$$
更に、図 14（A）に示すように、座標（x, y）に対応する変換元画像座標（xx, yy）を求めるために、次の演算を行う。まず、半径 R の球の円弧の長さ d から角度 A を求める。

【0101】
$$A = (d / 2\pi R) \cdot 2\pi = d / R$$
$$d = R \times \cos(A)$$
$$xx = d \times \cos(A)$$
$$yy = d \times \sin(A)$$

次に、図 14 (B) に示すように、変換元画像座標 (x x, y y) を画像の左上端部を (0, 0) とする座標 (i i, j j) に変換するために、次の演算を行う。

【0102】

i i = (x x + 320) - 0.5

j j = (y y + 240) - 0.5

そして、図 14 (C) に示すように、座標 (i i, j j) の整数部 (i i__i, j j__i) と小数部 (i i__e, j j__e) から 4 つのドットの値 V V (i i__i, j j__i)、V V (i i__i+1, j j__i)、V V (i i__i, j j__i+1)、V V (i i__i+1, j j__i+1) の割合を求め、変換後のドットの座標 V (i, j) を求める。

【0103】 V (i, j) = V V (i i__i, j j__i) × (1 - i i__e) × (1 - j j__e) + V V (i i__i+1, j j__i) × i i__e × (1 - j j__e) + V V (i i__i, j j__i+1) × (1 - i i__e) × j j__e + V V (i i__i+1, j j__i+1) × i i__e × j j__e

これによって、図 12 (B) に示すような歪みのない画像を得る。

【0104】 次の S 13 では、基準マーカ位置検出処理を行う。この基準マーカ位置検出処理としては、S 13 a の輪郭抽出処理と S 13 b のパターンマッチング処理を行う。図 15 に示すように、プレイフィールド用シート 80 の裏面の四隅には、基準マーカ 114 が印刷されている。基準マーカ 114 は、白丸 114 a の中に黒丸 114 b を配置することにより、黒丸 114 b の輪郭を抽出することができる。そのため、本実施例では、基準マーカ 114 をイメージセンサ 56 により撮像した画像から基準マーカ 114 の座標位置を検出する。そして、基準マーカ 114 が設けられた四隅のある範囲を切り出し、基準マーカ 114 の黒丸 114 b の位置と予めデータベースに記憶された基準マーカパターンデータとを照合してずれ量を求め、このずれ量に応じてイメージセンサ 56 により撮像した画像のずれを補正することができる。

【0105】 尚、基準マーカ 114 の輪郭抽出処理では、基準マーカ 114 の画像データを 9 分割し、ソーベルフィルタを用いて基準マーカ 114 の輪郭を抽出する。

【0106】 次の S 14 では、選手カード配置パネル 24 に載置された選手カード 20 の位置と角度を検出する。このカード位置角度検出処理では、選手カード配置パネル 24 に載置された選手カード 20 の枚数と各選手カード 20 の位置座標と角度を検出する。そのまま検出すると、時間がかかるため、まずイメージセンサ 56 で撮像された画像の画素を例えば 1/2 程度に粗くしておおよその仮位置と角度を求め、その次の段階でさらに詳細な位置と角度を求める。

10

20

30

40

50

【0107】 そのため、カード位置角度検出処理では、第 1 段階の仮位置角度検出処理 (S 15) と第 2 段階の位置角度検出処理 (S 16) を行う。仮位置角度検出処理 15 においては、縮小処理、輪郭抽出処理、パターンマッチング処理、間引き処理を行う。

【0108】 S 15 a の輪郭抽出処理では、画像の解像度を縦横夫々 1/2 に縮小して解像度を粗くする縮小処理を行う。続いて、S 15 b で選手カード 20 の裏面に記憶されたカードデータ 112 の輪郭をソーベルフィルタを用いて抽出する。この輪郭抽出処理では、図 16 に示すように、カードデータ 112 の輪郭の 4 辺を 3 分割ずつして上側の U 0, U 1, U 2 領域、左側の L 0, L 1, L 2 領域、下側の D 0, D 1, D 2 領域、右側の R 0, R 1, R 2 領域の 9 個分割とする。そして、カードデータ 112 の輪郭は、前述したように上側を除く左側、右側、下側の 3 方が黒枠 112 a ~ 112 c (図 10 参照) であるので、各辺の輝度を比較することにより選手カード 20 の角度を検出することができる。換言すれば、後述する図 17 の制御処理により、黒枠 112 a ~ 112 c が設けられていない一辺が 9 個分割された領域のどの部分に位置しているのか判別することで、選手カード 20 の角度を求めることができる。

【0109】 そして、S 15 c では、パターンマッチング処理を行う。すなわち、予め登録された各回転位置のパターンデータと照合して点数をつけて、1 ドットずつらして画像全てを検索し、あるレベル以上の値の座標と角度を格納する。次の S 15 d では、あるレベル以上の値で区別しただけなので、不要な座標も含まれており、そのため、余分な画素を削除する間引き処理を行う。

【0110】 次の位置角度検出処理 S 16 においては、切り出し処理、輪郭抽出処理、パターンマッチング処理を行う。S 16 a では、縮小する前の画像から仮位置角度検出処理で粗く求めた位置座標付近を切り出す切り出し処理を行う。次の S 16 b では、切り出した画像をソーベルフィルタを用いて選手カード 20 の裏面に記憶されたカードデータ 112 の輪郭の抽出する輪郭抽出処理を行う。次の S 16 c では、仮位置角度検出のパターンマッチング処理と同様に予め登録された回転位置のパターンデータと照合して精度の高い位置と角度を求めるパターンマッチング処理を行う。

【0111】 次の S 17 では、上記のように求めた位置座標、角度から輝度の画像を切り出し、図 18 に示すようにある範囲の左右の輝度差から、例えば、左右輝度差が白黒 = 0, 黒白 = 1 を読み出す。そして、選手カード 20 の裏面に記憶されたカードデータ 112 の白黒パターンから 24 ビットの ID コード (カード表面に印刷された選手の識別コード) を検出する。

【0112】 ここで、図 17 のカード角度検出処理について説明する。尚、図 17 のフローチャートにおいて、

Aは白部分 1 1 2 f の輝度閾値、Bは黒部分 1 1 2 e の輝度閾値である（A<B）。図 1 7 の S 2 1 において、切り出したある範囲の上側のU 0，U 1，U 2 領域、左側のL 0，L 1，L 2 領域、下側のD 0，D 1，D 2 領域、右側のR 0，R 1，R 2 領域の輝度が輝度閾値 A 以上であるときは、カードデータ 1 1 2 が読み取れないので、S 2 2 に進み、検出不能と判断する。

【0 1 1 3】また、S 2 1 において、切り出したある範囲の上側のU 0，U 1，U 2 領域、左側のL 0，L 1，L 2 領域、下側のD 0，D 1，D 2 領域、右側のR 0，R 1，R 2 領域の輝度が輝度閾値 A 以上でないときは、S 2 3 に進み、左側のL 0，L 1，L 2 領域のみの輝度が輝度閾値 A 以上、且つその他の領域の輝度が輝度閾値 B 以上であるかどうかをチェックする。S 2 3 において、左側のL 0，L 1，L 2 領域のみの輝度が輝度閾値 A 以上、且つその他の領域の輝度が輝度閾値 B 以上であるときは、S 2 4 に進み、左側のL 0，L 1，L 2 領域が上に位置する角度で選手カード 2 0 が選手カード配置パネル 2 4 に載置されているものと判断する。

【0 1 1 4】また、S 2 3 において、左側のL 0，L 1，L 2 領域のみの輝度が輝度閾値 A 以上、且つその他の領域の輝度が輝度閾値 B 以上でないときは、S 2 5 に進み、下側のU 0，U 1，U 2 領域のみの輝度が輝度閾値 A 以上、且つその他の領域の輝度が輝度閾値 B 以上であるかどうかをチェックする。S 2 5 において、下側のU 0，U 1，U 2 領域のみの輝度が輝度閾値 A 以上、且つその他の領域の輝度が輝度閾値 B 以上であるときは、S 2 6 に進み、下側のU 0，U 1，U 2 領域が上に位置する角度で選手カード 2 0 が選手カード配置パネル 2 4 に載置されているものと判断する。

【0 1 1 5】また、S 2 5 において、下側のU 0，U 1，U 2 領域のみの輝度が輝度閾値 A 以上、且つその他の領域の輝度が輝度閾値 B 以上でないときは、S 2 7 に進み、右側のR 0，R 1，R 2 領域のみの輝度が輝度閾値 A 以上、且つその他の領域の輝度が輝度閾値 B 以上であるかどうかをチェックする。S 2 7 において、右側のR 0，R 1，R 2 領域のみの輝度が輝度閾値 A 以上、且つその他の領域の輝度が輝度閾値 B 以上であるときは、S 2 8 に進み、右側のR 0，R 1，R 2 領域が上に位置する角度で選手カード 2 0 が選手カード配置パネル 2 4 に載置されているものと判断する。

【0 1 1 6】また、S 2 7 において、右側のR 0，R 1，R 2 領域のみの輝度が輝度閾値 A 以上、且つその他の領域の輝度が輝度閾値 B 以上でないときは、S 2 9 に進み、上側のU 0，U 1，U 2 領域のみの輝度が輝度閾値 A 以上、且つその他の領域の輝度が輝度閾値 B 以上であるかどうかをチェックする。S 2 7 において、上側のU 0，U 1，U 2 領域のみの輝度が輝度閾値 A 以上、且つその他の領域の輝度が輝度閾値 B 以上であるときは、S 3 0 に進み、上側のU 0，U 1，U 2 領域が上に位置

する角度で選手カード 2 0 が選手カード配置パネル 2 4 に載置されているものと判断する。

【0 1 1 7】また、S 2 9 において、上側のU 0，U 1，U 2 領域のみの輝度が輝度閾値 A 以上、且つその他の領域の輝度が輝度閾値 B 以上でないときは、カードデータ 1 1 2 が読み取れないので、S 2 2 に進み、検出不能と判断する。このようにして選手カード配置パネル 2 4 に載置された選手カード 2 0 の角度を検出することができる。

【0 1 1 8】尚、カードデータ 1 1 2 のパターンは上記のような四角形の白黒パターンでなくても良いのは勿論である。カードデータ 1 1 2 の変形例として、例えば、図 1 9 に示すように、選手カード 2 0 の裏面に円形の白部分 1 1 6 の中にリング状の黒部分 1 1 8 を印刷したもので良い。

【0 1 1 9】この場合、黒部分 1 1 8 の外周に突出する黒突部 1 1 8 a の有無を検出し、この黒突部 1 1 8 a があると 1、黒突部 1 1 8 a がないと 0 として 1 0 ビットの識別コードが得られる。また、黒突部 1 1 8 a は、リング状の黒部分 1 1 8 の外周に放射状に突出するため、選手カード 2 0 の角度に関係なく検出される。また、白部分 1 1 6 を囲むハッチング部分 1 2 0 は、選手カード 2 0 の存在を検出できるように不可視光を反射する黒またはその他の色のインクで着色しても良い。

【0 1 2 0】図 2 0 は選手カード 2 0 の変形例 1 を示す図である。図 2 0 に示されるように、選手カード 2 0 の裏面には、上記カードデータ 1 1 2 の他に黒丸からなるカードポイント 1 2 2 が四隅に印刷されている。この 4 個のカードポイント 1 2 2 及びカードデータ 1 1 2 が検出された場合、選手カード 1 2 の裏面全体がイメージセンサ 5 6 に撮像されているものと判断することが可能になる。そのため、2 枚の選手カード 2 0 が重なっているか否かを判定することができる。

【0 1 2 1】例えば、図 2 1（A）に示されるように、選手カード 2 0 A の上に選手カード 2 0 B の一部が重なって配置された場合、選手カード 2 0 B の 2 個のカードポイント 1 2 2 が検出されているが、選手カード 2 0 B のカードデータ 1 1 2 も検出されているので、2 枚の選手カード 2 0 A，2 0 B は重なり合っていないものと判定する。

【0 1 2 2】また、図 2 1（B）に示されるように、選手カード 2 0 A の上に選手カード 2 0 B が交差する向きで重なって配置された場合、選手カード 2 0 B の 4 個のカードポイント 1 2 2 が検出されているが、選手カード 2 0 B のカードデータ 1 1 2 が検出されていないので、2 枚の選手カード 2 0 A，2 0 B は重なり合っているものと判定する。この場合、下に配置された選手カード 2 0 A のみ認識することができる。

【0 1 2 3】また、図 2 1（C）に示されるように、選手カード 2 0 A の上に選手カード 2 0 B が殆ど同じ向き

	27		特開 2 0 0 2 - 3 0 1 2 6 4
			28
	で重なって配置された場合、選手カード 2 0 B の 4 個のカードポイント 1 2 2 及びカードデータ 1 1 2 が検出されていないので、2 枚の選手カード 2 0 A、2 0 B は重なり合っているものと判定する。この場合、下に配置された選手カード 2 0 A のみ認識することができる。		一選手として 1 1 枚を選び、控えの選手カード 2 0 を 5 枚選出する。そして、プレイヤ 2 2 は、選手カード配置パネル 2 4 に形成された出場選手カード配置領域 9 2 のフォワード領域 1 0 0、ミッドフィルダ領域 1 0 2、ディフェンダ領域 1 0 4、ゴールキーパ領域 1 0 5（図 7 参照）にレギュラー選手として選出した 1 1 枚の各選手カード 2 0 を並べ、サブ選手カード配置領域 9 4 に控えの選手として選出した 5 枚の各選手カード 2 0 を並べる。
	【0 1 2 4】ここで、上記のように構成されたカードゲーム装置 1 0 の遊び方及び制御処理について説明する。カードゲーム装置 1 0 では、プレイヤ 2 2 がゲーム料金（コイン）をコイン投入口（図示せず）に投入し、I C カード 1 8 を I C カードリードライト 2 8 に挿入してスタート釦（図示せず）をオンに操作すると、I C カード 1 8 に記憶されたチームデータや選手の練習データが読み込まれて制御処理がスタートする。	10	【0 1 3 1】出場選手カード配置領域 9 2 及びサブ選手カード配置領域 9 4 に各選手カード 2 0 を並べると、次の選手育成モード S 1 2 へ進む。尚、サブ選手カード配置領域 9 4 に載置される控えの選手の選手カード 2 0 は、5 枚まで置けるが、プレイヤ 2 2 がレギュラー選手の分しか持っていないときはサブ選手カード配置領域 9 4 に置かなくても良い。
	【0 1 2 5】図 2 2 に示すように、I C カード 1 8 は、選手カード 2 0 のカードデータにより登録された選手の能力（スキル）を示す個人データが記憶される選手データ記憶部 1 8 a を有する。1 枚の I C カード 1 8 には、2 0 ～ 5 0 名程度の選手のデータを登録することが可能であり、例えば中田英寿の選手カード 2 0 を選手カード配置パネル 2 4 のミッドフィルダ領域 1 0 2 に載置した場合、当該選手名を登録選手として記憶し、練習終了後、及び試合終了後に登録選手データ 1 8 a が記憶されると共に、練習結果及び試合結果が成長データとして記憶される。	20	【0 1 3 2】選手育成モード（手順 2）では、試合を行う前の練習を行って各選手及びチームを成長させることができる。練習は、予め設定された所定時間が経過すると、自動的に終了する。
	【0 1 2 6】使用される前の I C カード 1 8 には、登録選手の基本値が初期値として記憶される。そして、各登録選手の基本値に練習結果及び試合結果から得られる成長値が加算される。各選手毎の能力を評価する項目としては、例えばシュート、パス、ドリブル、タックル、パスカット、ポジショニング、戦術理解、スタミナ、スピード、筋力、特殊能力（キラーパス、ピンポイントパスなど）がある。そして、各項目ごとに基本値と成長値が個人データとして記憶される。	30	【0 1 3 3】次の試合モード（手順 3）では、他のプレイヤのチームと対戦する。尚、他のプレイヤが誰もいないときは、コンピュータ制御の仮想チームと対戦することになる。
	【0 1 2 7】尚、各選手毎の特殊能力は、通常の選手カード 2 0 には、設定されておらず、発行枚数の少ないレアカードのみ選手の個人データとしてゲームに反映させることができる。		【0 1 3 4】試合が開始されると、プレイヤ 2 2 は、モニタ 2 6 に表示された試合の進行状況を見ながら監督として戦術を考え、選手カード配置パネル 2 4 上に載置された各選手カード 2 0 を移動させたり、選手交代させる。試合は、予め設定された所定時間が経過すると、自動的に終了する。
	【0 1 2 8】また、I C カード 1 8 の登録可能数がオーバーしたときは、古い選手カード 2 0 の個人データが消去される。プレイヤ 2 2 は、I C カード 1 8 の登録可能数がオーバーしたときに消去する選手名を選択することができる。	40	【0 1 3 5】次の指導モード（手順 4）では、試合終了した後、各選手にアドバイスして選手能力（スキル）を高める。そして、最後に新しい選手カード 2 0 がカード発行部 3 0 から発行される。このように、ゲームが終了する度に選手カード 2 0 が 1 枚ずつ増えるため、次の回のゲームのときに選手選出や選手交代の操作がやりやすくなる。
	【0 1 2 9】図 2 3 はカードゲーム装置 1 0 のゲーム進行手順を示すメインフローチャートである。図 2 3 に示されるように、カードゲーム装置 1 0 のゲーム内容としては、大きく分けてメンバー選出モード（手順 1）、選手育成モード（手順 2）、試合モード（手順 3）、指導モード（手順 4）が順次実行される。		【0 1 3 6】一方、プレイヤ 2 2 が行う 1 プレイの流れとしては、図 2 4 に示すような操作手順となる。図 2 4 に示すように、プレイヤ 2 2 は、まず、手順 1 1 で I C カード 1 8 の挿入操作を行う。続いて、プレイヤ 2 2 は、ゲーム料金分のコイン投入操作を行う。これは、プレイヤ 2 2 が当該カードゲームのアイテムとして必要な I C カード 1 8 を所有していることを確認してからゲーム料金の支払いを行うようにして I C カード 1 8 を所有していない場合の返金不可によるトラブルの発生を防止する。
	【0 1 3 0】メンバー選出モード（手順 1）では、プレイヤ 2 2 は所有している選手カード 2 0 のからレギュラ	50	【0 1 3 7】次の手順 1 2 では、手持ちの選手カード 2 0 を選手カード配置パネル 2 4 に並べて選手を選出し、選出された各選手の試合前準備を行う。この試合前準備

29

としては、選手カード配置パネル 2 4 に配置された選手カード 2 0 の各選手にセットプレイ、フォーメーション、シュート等の練習を行わせる（育成モード）。

【0 1 3 8】次の手順 1 3 では、他のプレイヤーがセットしたチームと試合を行う。試合は、試合前半（4 5 分）、ハーフタイムミーティング、試合後半（4 5 分）が行われる。試合中、プレイヤー 2 2 は、対戦相手との状況に応じて選手カード 2 0 を移動させてフォーメーションを変更したり、選手カード 2 0 を入れ替えて戦術の変更を行うことができる。また、ハーフタイムミーティングでは、フォーメーションや選手の変更、及び各選手に直接指示（誉めたり、しかったり、戦術の確認等）したりする。

【0 1 3 9】次の手順 1 4 では、試合終了後のミーティングを行って試合の反省点を説明するなど選手とのコミュニケーションを図って選手の成長値を向上させる（指導モード）。

【0 1 4 0】次の手順 1 5 では、試合結果をスポーツニュースとして発表する。このように、プレイヤー 2 2 は、サッカーチームの監督としてゲームに参加することができ、どの選手をどのポジションでプレイさせるか、選手的能力（スキル）をどのよう高めるかを楽しむことができる。

【0 1 4 1】ここで、端末装置 1 6 の CPU 6 2 が実行する制御処理について図 2 5 乃至図 2 9 を併せ参照して説明する。図 2 5 に示されるように、CPU 6 2 は、S 4 1 でクラブカードとしての IC カード 1 8 が IC カードリードライト 2 8 に挿入されたことを確認する。プレイヤー 2 2 が IC カード 1 8 を所有していることが確認されると、S 4 2 に進み、コイン投入及びスタート釦がオンに操作されたかどうかをチェックする。従って、IC カード 1 8 を所有していないプレイヤーがゲームに参加することができず、あるいは正規に発行されたもの以外のもので模造カードが挿入された場合にもゲームに参加することができない。また、IC カード 1 8 を所有していることが確認した後、コイン投入が行われるので、IC カード 1 8 を所有していないプレイヤーがコイン投入することを防止して料金の返金トラブルを解消する。

【0 1 4 2】次の S 4 3 では、IC カードリードライト 2 8 で読み取れたデータをチェックする。そして、S 4 4 において、IC カード 1 8 から読み取ったデータにクラブデータがないときは、S 4 5 に進み、モニタ 2 6 にクラブ名入力画面を表示してプレイヤー 2 2 にクラブ名を入力させる。続いて、S 4 6 では、ユニフォーム選択画面をモニタ 2 6 に表示させてプレイヤー 2 2 に選手のユニフォームを選択させる。次の S 4 7 では、チームフラッグ選択画面をモニタ 2 6 に表示させてプレイヤー 2 2 にチームフラッグを選択させる。

【0 1 4 3】S 4 4 において、IC カード 1 8 から読み取ったデータにクラブデータがあるとき、あるいは上記

(16)

特開 2 0 0 2 - 3 0 1 2 6 4

30

S 4 5 ～ S 4 7 の処理が終了すると、S 4 8 に進み、モニタ 2 6 にクラブデータ確認画面を表示する。続いて、S 4 9 では、対戦相手チーム表示画面をモニタ 2 6 に表示させる。

【0 1 4 4】次の S 5 0 では、モニタ 2 6 に選手カード配置指示画面を表示させる。また、選手カード配置指示画面には、例えば、「ボード上にカードを配置して下さい」といったメッセージを表示させる。また、選手カード 2 0 を配置するための配置時間（6 0 秒間）をカウント開始する。

【0 1 4 5】S 5 1 では、モニタ 2 6 に初心者のためシステム配置図（例えば、図 1 に示すような構成図）を表示する。

【0 1 4 6】次の S 5 2 において、プレイヤー 2 2 が図 6 に示すように、少なくともスタメンとなる 1 1 枚の選手カード 2 0 を選手カード配置パネル 2 4 上に並べると、S 5 3 で選手カード 2 0 の配置を確認する。そして、S 5 4 で配置終了の入力操作があると、S 5 5 に進み、選手カード配置パネル 2 4 上に載置された 1 1 枚の選手カード 2 0 の識別コードを読み取ってスタメンデータとして記録する。

【0 1 4 7】S 5 6 では、モニタ 2 6 に試合前練習画面を表示する。試合前練習画面としては、例えば、図 3 0 （A）に示すような育成メニュー画面 1 3 0 と、図 3 0 （B）に示すような各練習画面 1 3 2 と、図 3 0 （C）に示すような練習結果から各項目別ポイントを加算したチーム総合力評価画面 1 3 4 とが順次、モニタ 2 6 に表示される。

【0 1 4 8】次の S 5 7 では、試合前ミーティング画面をモニタ 2 6 に表示させる。続いて、S 5 8 では、他のプレイヤーの準備待ち状態となる。

【0 1 4 9】図 2 6 に示す S 5 9 では、試合開始アナウンス画面をモニタ 2 6 に表示させる。続いて、S 6 0 に進み、選手入場及びスタメン選手名の表示など試合開始時演出画面をモニタ 2 6 に表示させる。

【0 1 5 0】S 6 1 では、当該プレイヤーチームと他のプレイヤーチームとの試合前半画面 1 3 6 をモニタ 2 6 に表示させる。試合開始直後のプレイヤー 2 2 は、図 3 1 に示されるように、最初にスタメンとなる 1 1 枚の選手カード 2 0 を選手カード配置パネル 2 4 上に載置させたままモニタ 2 6 に表示される各選手の動きをみる。

【0 1 5 1】例えば、試合前半 2 0 分のとき、プレイヤー 2 2 は、図 3 2 に示されるように、先制点を獲得するため、選手カード配置パネル 2 4 上に載置させた選手カード 2 0 の位置を移動させて攻撃型フォーメーションに変更した後、入力釦 3 4 a をオンに操作して全選手に全力プレイを指示する。

【0 1 5 2】すなわち、プレイヤー 2 2 は、ミッドフィルダの選手カード 2 0 の配置を選手カード配置パネル 2 4 のフォワード領域 1 0 0 に押し上げてフォワードの選手

及びミッドフィルダの選手が攻撃に参加できる攻撃型フォーメーションに変更する。モニタ 2 6 には、この攻撃型フォーメーション画面 1 3 7 が表示される。

【0 1 5 3】試合前半が終了すると、次の S 6 2 に進み、ハーフタイムミーティング画面をモニタ 2 6 に表示させる。このハーフタイムミーティングでは、監督からの指示を選手に伝えることができ、指示した戦術を選手が理解していることを確認する。また、ハーフタイムのとき、プレイヤー 2 2 は、図 3 3 に示されるように、前半で調子の悪い選手あるいはスタミナの切れた選手を控え

の選手と交代させるように選手カード 2 0 を入れ替える。すなわち、プレイヤー 2 2 は、出場選手カード配置領域 9 2 で疲れた選手カード 2 0 と、サブ選手カード配置領域 9 4 に配置された選手カード 2 0 とを入れ替える。モニタ 2 6 には、選手交代画面 1 3 8 が表示される。

【0 1 5 4】そして、ハーフタイムミーティング終了後、S 6 3 では、試合後半をモニタ 2 6 に表示させる。試合後半 3 5 分のとき、プレイヤー 2 2 は、図 3 4 に示されるように、先制点を守るため、残り時間の守備を固めて逃げ切るための守備重視のフォーメーションに変更する。すなわち、プレイヤー 2 2 は、殆どの選手カード 2 0 をディフェンダ領域 1 0 4 へ下げて自陣のゴールを守るように守備をかためる。モニタ 2 6 には、守備重視フォーメーション画面 1 3 9 が表示される。

【0 1 5 5】次の S 6 4 では、試合終了時点での両チームの得点が同点かどうかをチェックする。両チームの得点が同点のときは、S 6 5 に進み、延長戦の試合画面をモニタ 2 6 に表示させる。この延長戦のときは、得点を先制するため、ミッドフィルダの選手カード 2 0 の配置を選手カード配置パネル 2 4 のフォワード領域 1 0 0 に押し上げてフォワードの選手及びミッドフィルダの選手が攻撃に参加できる攻撃型フォーメーションに変更する。

【0 1 5 6】延長戦が終了すると、S 6 6 に進み、両チームの得点が同点かどうかをチェックする。両チームの得点が同点のときは、S 6 7 に進み、両チームからシュートの上手い 5 人を選出し、両チームの選手 1 人ずつ交互にゴールキーパと 1 対 1 でシュートを行う P K 戦画面をモニタ 2 6 に表示させる。

【0 1 5 7】S 6 4 において、両チームの得点差があるとき、あるいは S 6 7 の P K 戦が終了すると、S 6 8 に進み、試合結果アナウンス画面をモニタ 2 6 に表示させる。この試合結果アナウンス画面では、例えば、図 3 5 (A) に示されるように、ゴールのあった時間とゴールした選手名の試合結果表示画面 1 4 0 をモニタ 2 6 に表示させる。続いて、S 6 9 で試合後のミーティング画面をモニタ 2 6 に表示させる。このミーティング画面では、例えば、図 3 5 (B) に示されるように、監督から選手に声をかける場面でメニュー画面 1 4 2 をモニタ 2 6 に表示させる。プレイヤー 2 2 は、作戦指示釦 3 2 a ～

3 2 c を操作してメニュー画面 1 4 2 から各選手へのメッセージを選択する。

【0 1 5 8】S 7 0 では、試合結果から各選手及びチームのパラメータを計算する。そして、S 7 1 では、演算されたパラメータを I C カード 1 8 に記憶させる。次の S 7 2 では、ゲームを継続させるかどうかをチェックする。プレイヤー 2 2 がゲーム終了を指示したときは、S 7 3 に進み、新しい選手カード 2 0 をカード発行部 3 0 から発行し、I C カード 1 8 を I C カードリードライト 2 8 から排出させる。また、S 7 2 において、プレイヤー 2 2 がゲーム継続を指示したときは、図 2 5 の S 4 1 に戻る。

【0 1 5 9】ここで、上記 S 4 3 の I C カードチェック処理について図 2 7 を参照して説明する。図 2 7 に示されるように、S 8 0 で I C カードリードライト 2 8 に挿入された I C カード 1 8 が適正かどうかをチェックする。S 8 0 において、I C カード 1 8 が本発明のカードゲーム装置用 I C カードであるときは、適正と判断して今回の I C カードチェック処理を終了する。しかし、S 8 0 で I C カードリードライト 2 8 に挿入された I C カード 1 8 が不適正のときは、S 8 1 に進む。S 8 1 では、再挿入指示のアナウンスを行う。そして、S 8 2 では、I C カードリードライト 2 8 から不適正と判断された I C カード 1 8 を排出する。

【0 1 6 0】次の S 8 3 では、新しい I C カード 1 8 が I C カードリードライト 2 8 に挿入されたことを検出した信号が入力されるのを待つ。そして、S 8 4 において、I C カード 1 8 が I C カードリードライト 2 8 に挿入されたことが検出されると、上記 S 8 0 に戻り、I C カードリードライト 2 8 に挿入された新しい I C カード 1 8 が適正なものかどうかをチェックする。そして、新しい I C カード 1 8 が適正であるときは、今回の I C カードチェック処理を終了する。

【0 1 6 1】ここで、上記 S 5 3 の選手カード配置チェック処理について図 2 8 を参照して説明する。図 2 8 に示されるように、S 9 0 では、選手カード配置パネル 2 4 に載置された選手カード 2 0 の配置データを読み込む。次の S 9 1 では、重なった選手カード 2 0 がないかどうかをチェックする。S 9 1 において、重なった選手カード 2 0 があるときは、S 9 2 に進み、選手カード 2 0 の再配置指示をアナウンスしてプレイヤー 2 2 に報知する。そして、S 9 3 において、選手カード 2 0 が再配置されたことを確認する。

【0 1 6 2】また、上記 S 9 1 において、重なった選手カード 2 0 がないときは、S 9 4 に進み、同一の選手カード 2 0 が載置されていないかどうかをチェックする。S 9 1 で同一の選手カード 2 0 が載置されているときは、上記 S 9 2 で選手カード 2 0 の再配置指示をアナウンスしてプレイヤー 2 2 に報知する。そして、S 9 3 において、選手カード 2 0 が再配置されたことを確認する。

33

【0163】また、上記S94において、同一の選手カード20が載置されていないときは、S95に進み、選手カード配置パネル24に載置された選手カード20の枚数が適正かどうかをチェックする。S95で、選手カード配置パネル24の出場選手カード配置領域92に11枚の選手カード20が載置され、サブ選手カード配置領域94に5枚以下の選手カード20が載置されているときは、カード数が適正であるので、今回の選手カード配置チェック処理を終了する。しかし、S95において、カード数が不適正のときは、上記S92で選手カード20の再配置指示をアナウンスしてプレイヤー22に報知する。そして、S93において、選手カード20が再配置されたことを確認する。

【0164】ここで、試合中の選手カードチェック処理について図29を参照して説明する。尚、試合中は、選手カードチェック処理を所定時間毎に割り込み処理させる。図29に示されるように、S100において、選手カード配置パネル24に載置された選手カード20の配置データを読み込む。次のS101では、重なった選手カード20がないかどうかをチェックする。S101において、重なった選手カード20があるときは、S102に進み、選手カード20の配置が不適切であることを表示してプレイヤ22に報知する。

【0165】また、上記S101において、重なった選手カード20がないときは、S103に進み、同一の選手カード20が載置されていないかどうかをチェックする。S103で同一の選手カード20が載置されているときは、上記S102で選手カード20の配置が不適切であることを表示してプレイヤ22に報知する。

【0166】また、上記S103において、同一の選手カード20が載置されていないときは、S104に進み、選手カード配置パネル24に載置された選手カード20の枚数が適正かどうかをチェックする。S104で、選手カード配置パネル24の出場選手カード配置領域92に11枚の選手カード20が載置され、サブ選手カード配置領域94に5枚以下の選手カード20が載置されているときは、カード数が適正であるので、S105に進み、今回読み取った選手カード20の配置データがゲーム開始時のスタメンデータと一致するかどうかをチェックする。S105で今回読み取った選手カード20の配置データがゲーム開始時のスタメンデータと一致しないときは、スタメンと違う選手カード20が載置されているので、上記S102に進み、選手カード20の配置が不適切であることを表示してプレイヤ22に報知する。

【0167】また、S105で今回読み取った選手カード20の配置データがゲーム開始時のスタメンデータと一致したときは、S106に進み、控えの選手カード20がサブ選手カード配置領域94に載置されているかどうかをチェックする。S106で控えの選手カード20

があるときは、S 1 0 7 に進み、選手交代が可能であることをモニタ 2 6 に表示させる。

【0168】次のS108では、現在の配置データが試合に適応できるように各選手カード20の配置から選手ポジションデータを修正する。そして、S109では、今回読み取った選手カード20の配置データを新規配置データとして記録する。

【0169】このように、プレイヤ22は、選手カード20を移動させてフォーメーションを変化させると、直ちに変更されたフォーメーションに応じた試合内容がモニタ26に表示される。また、控えの選手カード20がサブ選手カード配置領域94に載置されているときは、選手カード20を入れ替えて選手交代させることができる。そして、交代された選手カード20の個人データが新規配置データとして記録されると、交代された選手の画像がモニタ26に表示される。

【0170】図36は試合スケジュールの一例を示す図である。図36に示されるように、試合スケジュールは、メイン制御部14のメモリ44に予め登録されており、例えば、10試合を1サイクルとして10種類のサイクルが登録されている。そして、メイン制御部14では、10種類のサイクルを繰り返す。例えば、第1サイクル(世界クラブ選手権)150では、他の端末装置16に設定された各7プレイヤーチームと総当りで順番に対戦し、試合に勝つとランキング(評価ポイント)が上がる。尚、プレイヤーの居ない席があるときは、端末装置16のCPU62に登録されたコンピュータチームと対戦する。

【0171】他の7プレイヤーチームとの試合が終了すると、世界クラブ選手権の1回戦、世界クラブ選手権の準決勝戦、世界クラブ選手権の決勝戦の3試合を行う。尚、世界クラブ選手権に参加できないチーム（例えば、他の7プレイヤーチームとの試合結果が4敗以上負けた場合）は、格下のローカル大会に参加することになる。

【0172】また、第2サイクル（チャンピオンリーグ）152では、他の端末装置16に設定された各7プレイヤチームとトーナメント方式で対戦し、上位4チームでチャンピオンリーグの第1戦、チャンピオンリーグの第2戦、チャンピオンリーグの第3戦を行う。尚、第2サイクル（チャンピオンリーグ）152は、例えば国際ランキングが50位以内の成績を残したチームが参加できる。

【0173】このような、試合の各サイクルは、10種類用意されており、上記第1サイクル（世界クラブ選手権）150、第2サイクル（チャンピオンリーグ）152の他に8種類のサイクルが繰り返し行われる。

【０１７４】図３７は上記Ｓ４１の処理のサブルーチンを説明するためのフローチャートである。図３７に示されるように、Ｓ１１１において、ゲーム開始前にコイン投入口（図示せず）に設けられたコインシュートをロッ

ク状態にする。次の S 1 1 2 では、各サテライトに設けられた端末装置 1 6 のモニタ 2 6 にアダプタイズ画面を表示すると共に、「I C カードを挿入して下さい」といったメッセージをモニタ 2 6 に表示させる。

【0 1 7 5】次の S 1 1 3 では、I C カード（メモリカード）1 8 が I C カードリードライト 2 8 に挿入されたかどうかをチェックする。S 1 1 3 において、I C カード 1 8 が I C カードリードライト 2 8 に挿入されていないときは、上記 S 1 1 2 に戻り、端末装置 1 6 のモニタ 2 6 にアダプタイズ画面を表示すると共に、「I C カードを挿入して下さい」といったメッセージをモニタ 2 6 に表示させる。

【0 1 7 6】また、上記 S 1 1 3 において、I C カード 1 8 が I C カードリードライト 2 8 に挿入された場合、S 1 1 4 に進み、コイン投入口（図示せず）に設けられたコインシュートのロックを解除して投入可能に開放する（コイン受け付け手段）。続いて、S 1 1 5 に進み、「コインを入れて下さい」といったメッセージをモニタ 2 6 に表示させる。この後は、前述した S 4 2 に移行する。

【0 1 7 7】このように、ゲーム開始前の操作手順としては、プレイヤー 2 2 が当該カードゲームに必要なアイテム、すなわち、各選手カード 2 0 のカードデータが記憶されたクラブカードを所有していることを確認する。そして、プレイヤー 2 2 が I C カード 1 8 を I C カードリードライト 2 8 に挿入すると、挿入された I C カード 1 8 が正規に発行されたものであるときは、コインの投入を許可するため、I C カード 1 8 を所有していないプレイヤー 2 2 がコインを投入することを防止してコインの返却トラブルを解消することが可能になる。

【0 1 7 8】ここで、本発明の変形例について説明する。図 3 8 乃至図 4 1 は端末装置 1 6 の C P U 6 2 が実行する制御処理の変形例を説明するためのフローチャートである。

【0 1 7 9】図 3 8 に示されるように、端末装置 1 6 の C P U 6 2 は、S 1 2 0 でプレイヤー 2 2 に対して I C カード 1 8 の挿入を促す待機画面、続いて、アダプタイズ画面をモニタ 2 6 に表示する。このアダプタイズ画面としては、当該カードゲームのタイトル画面、ゲームの操作方法やルールを説明するためのゲーム説明画面、ゲーム中のデモ画面などがある。

【0 1 8 0】プレイヤー 2 2 は、当該カードゲームに参加する場合、既に購入してある I C カード 1 8 を I C カードリードライト 2 8 に挿入する。また、プレイヤー 2 2 が初めの場合には、予めスタートセットを購入する。このスタートセットには、I C カード 1 8 と、1 1 枚の選手カード 2 0 とが含まれる。

【0 1 8 1】次の S 1 2 1 では、I C カード 1 8 が I C カードリードライト 2 8 に挿入されたかどうかをチェッ

ドリードライト 2 8 に挿入されたことが検出されると、上記 S 1 2 2 に進み、I C カードリードライト 2 8 に挿入された新しい I C カード 1 8 が適正なものかどうかをチェックする。I C カード 1 8 には、少なくとも当該プレイヤーが所有するカードの種類及びカードデータに対応する選手のスキル及び過去のゲーム結果が記憶されている。そのため、I C カード 1 8 に記憶された情報を読み取ることによりゲームに必要なデータが得られると共に、プレイヤー 2 2 がゲームに参加する資格を有していることを確認することができる。

【0 1 8 2】S 1 2 2 において、I C カードリードライト 2 8 に挿入された I C カード 1 8 が不適正カードの場合、S 1 2 3 に進み、警告画面（不適正カード表示）をモニタ 2 6 に表示させる。その後、S 1 2 4 で I C カードリードライト 2 8 から不適正カードと判別された I C カード 1 8 を排出する。そして、再び S 1 2 0 に戻り、I C カード 1 8 の挿入を促す待機画面、続いて、アダプタイズ画面をモニタ 2 6 に表示する。

【0 1 8 3】また、上記 S 1 2 2 において、I C カード 1 8 が正規に発行されたものであるときは、S 1 2 5 に進み、I C カード 1 8 にクラブデータが記憶されているか否かをチェックする。I C カード 1 8 にクラブデータが記憶されているときは、S 1 2 6 に進み、I C カード 1 8 から読み込んだクラブデータをモニタ 2 6 に表示させる。

【0 1 8 4】次の S 1 2 7 では、コインの投入（ゲーム料金の入金）の受付を開始する。S 1 2 8 に進み、コインの投入があったかどうかをチェックする。S 1 2 8 において、コインの投入がないときは、S 1 2 9 に進み、予め設定された制限時間が経過したかどうかをチェックする。S 1 2 9 において、制限時間が経過していないときは、上記 S 1 2 8 に戻り、再度コインの投入の有無を確認する。

【0 1 8 5】また、S 1 2 9 において、制限時間が経過したときは、ゲーム開始の遅延を防止するため、S 1 2 4 に戻り、I C カード 1 8 を排出する。そして、再び S 1 2 0 に戻り、I C カード 1 8 の挿入を促す待機画面、続いて、アダプタイズ画面をモニタ 2 6 に表示する。

【0 1 8 6】また、上記 S 1 2 8 において、コイン投入があったときは、S 1 3 0 に進み、投入されたコインによる入金金額が規定料金に相当する金額に達しているかどうかをチェックする。S 1 2 8 で投入されたコインの金額が規定金額に達していないときは、投入金額が不足しているので、上記 S 1 2 9 に移行して制限時間内に追加のコイン投入が行われたことを確認する。

【0 1 8 7】また、上記 S 1 2 5 で I C カード 1 8 にクラブデータが記憶されていないときは、S 1 3 1 に進み、プレイヤー 2 2 に対してクラブ作成の手順を説明するガイダンス画面をモニタ 2 6 に表示させる。続いて、S 1 3 2 に進み、クラブ名の入力画面 G 0 1 をモニタ 2 6

37

に表示してクラブ名を入力させる。次のS 1 3 3では、選手が着用するユニフォーム作成画面G 0 2をモニタ2 6に表示してユニフォーム作成（ホーム用ユニフォーム、アウェイ用ユニフォーム、キーパ用ユニフォーム、チームフラグを作成）の指示を入力させる。

【0 1 8 8】次のS 1 3 4では、チームスポンサ選択画面（5 0社のスポンサ名を表示）G 0 3をモニタ2 6に表示してメインスポンサ及びサブスポンサを1 0社選択させる。続いて、S 1 3 5で当該チームのクラブ設立完了の演出画面をモニタ2 6に表示させる。

【0 1 8 9】続いて、図3 9のS 1 3 6では、他のプレイヤーのエントリー待ち画面をモニタ2 6に表示させる。次のS 1 3 7では、エントリーした他のプレイヤーとの試合の組み合わせ表示画面をモニタ2 6に表示させる。

【0 1 9 0】次に全席共通（端末装置1 6 a～1 6 h）でクラブハウスの表示処理を行う。S 1 3 8において、クラブハウス画面（カード配置指示）をモニタ2 6に表示させる。このクラブハウス画面では、選手カード2 0の配置を行うようにプレイヤー2 2に指示すると共に、I Cカード1 8に記憶された過去のゲームデータから前回に行われたゲームのスターティングメンバーの配置をモニタ2 6に表示させ、且つ配置された各選手の背番号を自動的に設定してモニタ2 6に表示させる。

【0 1 9 1】次のS 1 3 9では、選手カード2 0が選手カード配置パネル2 4に載置されたことを確認する。尚、選手カード配置パネル2 4には、スターティングメンバー1 1枚及びサブメンバー3枚を載置することが可能である。そして、S 1 4 0において、選手カード配置パネル2 4に載置された各選手カード2 0のカードデータを読み取って各選手カード2 0の配置をチェックする。

【0 1 9 2】次のS 1 4 1において、選手カード配置パネル2 4に載置された各選手カード2 0の配置が適正であるときは、S 1 4 2に進み、予め決められた制限時間内に選手カード配置パネル2 4に載置された各選手カード2 0のカードデータを読み取ってスターティングメンバーを決定したかどうかをチェックする。

【0 1 9 3】そして、S 1 4 2で制限時間内に選手カード配置パネル2 4に載置された各選手カード2 0によってスターティングメンバーが決定されたときは、S 1 4 3でスターティングメンバーを端末装置1 6のメモリ6 4に登録する。

【0 1 9 4】また、S 1 4 1において、選手カード配置パネル2 4に載置された各選手カード2 0の配置が不適正であるときは、S 1 4 4に進み、制限時間（例えば、6 0秒）が経過したかどうかをチェックする。S 1 4 4で制限時間が残っているときは、上記S 1 3 9に戻り、S 1 3 9以降の処理を実行する。

【0 1 9 5】また、S 1 4 4において、制限時間（例えば、6 0秒）が経過した場合には、S 1 4 5に進み、各

(20)

選手カード2 0の配置データを過去のゲーム結果に基づいて強制的に修正する。続いて、S 1 4 6では、修正した各選手カード2 0の配置データによりスターティングメンバーを自動的に決定してモニタ2 6に表示する。その後、S 1 4 3に至り、スターティングメンバーを端末装置1 6のメモリ6 4に登録する。

【0 1 9 6】次のS 1 4 7では、クラブハウス画面（スタメン決定）をモニタ2 6に表示すると共に、スターティングメンバーをモニタ2 6に表示する。

10 【0 1 9 7】続いて、図4 0のS 1 4 8に進み、クラブハウス画面（チーム練習場面）をモニタ2 6に表示すると共に、練習メニュー選択をモニタ2 6に表示する。

【0 1 9 8】S 1 4 9では、制限時間内に練習メニュー決定が指定されると、S 1 5 0に進み、クラブハウス画面（練習結果）をモニタ2 6に表示すると共に、練習によるチーム能力変化画面をモニタ2 6に表示する。

【0 1 9 9】また、S 1 4 9において、制限時間内に練習メニュー決定が行われない場合は、S 1 5 1で練習メニュー自動決定画面を表示した後、S 1 5 0へ移行してクラブハウス画面（練習結果）をモニタ2 6に表示すると共に、練習によるチーム能力の変化をモニタ2 6に表示する。

20 【0 2 0 0】この後、全席同時にスタジアム画面に切り替わり、試合開始の演算処理が行われる。S 1 5 3では、試合開始の演出画面（選手入場など）をモニタ2 6に表示する。

【0 2 0 1】続いて、S 1 5 4では、対戦チームとの試合の演算処理が行われる。次のS 1 5 4では、試合終了演出画面（勝ったチームの選手の喜びや試合結果の表示等）をモニタ2 6に表示する。

30 【0 2 0 2】次の図4 1に示すS 1 5 6では、試合終了後の選手がクラブハウスへ移動する移動演出をモニタ2 6に表示する。続いて、S 1 5 7に進み、クラブハウス画面（試合の評価／反省等）をモニタ2 6に表示すると共に、マネジメントメニュー選択画面をモニタ2 6に表示する。

【0 2 0 3】S 1 5 8において、制限時間内にマネジメントメニュー選択画面のなかから選択肢を決定したかどうかをチェックする。S 1 5 8で制限時間内にマネジメントメニュー選択画面のなかから選択肢を決定した場合、S 1 5 9に進み、クラブハウス画面（マネジメント結果）をモニタ2 6に表示すると共に、試合及びミーティングによるチーム能力変化画面をモニタ2 6に表示する。

40 【0 2 0 4】また、S 1 5 8において、制限時間内にマネジメントメニュー選択画面のなかから選択肢を決定しないときは、S 1 6 0へ進み、マネジメントメニュー選択画面のなかから選択肢を強制的に決定した後、S 1 5 9に進む。

50 【0 2 0 5】次のS 1 6 1では、今回の試合結果のデー

39

タを I C カード 1 8 に保存する。続いて、 S 1 6 2 に進み、コンティニュー画面（ゲーム継続確認画面）をモニタ 2 6 に表示する。そして、 S 1 6 3 では、ゲームを継続するかどうかをチェックする。 S 1 6 3 において、プレイヤー 2 2 が制限時間（例えば、 1 0 秒）以内にコンティニュー（ゲーム継続）を選択しないときは、 S 1 6 4 に進み、 I C カード 1 8 を排出してゲーム終了になる。

【 0 2 0 6 】 また、上記 S 1 6 3 において、プレイヤー 2 2 が制限間（例えば、 1 0 秒）以内にコンティニュー（ゲーム継続）を選択したときは、図 3 9 の S 1 3 6 に戻る。

【 0 2 0 7 】 図 4 2 は S 1 4 0 で実行される選手カード配置チェック処理のサブルーチンを説明するためのフローチャートである。図 4 2 において、 S 1 7 0 では、選手カード配置パネル 2 4 に載置された各選手カード 2 0 のカードデータを読み取る。次の S 1 7 1 では、選手カード配置パネル 2 4 に載置された各選手カード 2 0 のカードデータを読み取ることができないカードデータ不明の選手カード 2 0 があるかどうかをチェックする。 S 1 7 1 において、カードデータ不明の選手カード 2 0 が有るときは、 S 1 7 2 に進み、カード交換指示アナウンスを行う（カード交換通知手段）。

【 0 2 0 8 】 また、 S 1 7 1 において、カードデータ不明の選手カード 2 0 が無いときは、 S 1 7 3 に進み、選手カード配置パネル 2 4 に載置された各選手カード 2 0 のうち重なったカードが有るかどうかをチェックする。 S 1 7 3 において、重なったカードが有るときは、 S 1 7 4 に進み、再配置指示アナウンスを行う。

【 0 2 0 9 】 また、 S 1 7 3 において、重なったカードが無いときは、 S 1 7 5 に進み、同一のカードが有るかどうかをチェックする。 S 1 7 5 において、選手カード配置パネル 2 4 に載置された各選手カード 2 0 のうち重なったカードが有るときは、 S 1 7 6 に進み、再配置指示アナウンスを行う。

【 0 2 1 0 】 また、 S 1 7 5 において、同一のカードが無いときは、 S 1 7 7 に進み、選手カード配置パネル 2 4 に載置された各選手カード 2 0 の枚数が適正（サッカーゲームの場合、 1 1 枚）が有るかどうかをチェックする。 S 1 7 7 において、選手カード配置パネル 2 4 に載置された各選手カード 2 0 の枚数が 1 1 枚でないときは、カード枚数が不適正であるので、 S 1 7 8 に進み、再配置指示アナウンスを行う。

【 0 2 1 1 】 このように、 S 1 7 0 ～ S 1 7 8 においては、選手カード配置パネル 2 4 に載置された各選手カード 2 0 のカードデータを読み取った後、各選手カード 2 0 が適正な状態で配置されていることを確認しており、各選手カード 2 0 が適正である場合にはゲーム開始可能な状態であると判断する。

【 0 2 1 2 】 図 4 3 は S 1 4 5 で実行される配置データ修正処理のサブルーチンを説明するためのフローチャー

(21)

トである。図 4 3 において、 S 2 1 1 では、選手カード 2 0 の経年変化などにより選手カード配置パネル 2 4 に載置された選手カード 2 0 のカードデータを読み取れない場合、当該読み取れない選手カード 2 0 の座標位置を選手不明カードとして登録する（位置情報読み取り手段）。

【 0 2 1 3 】 次の S 2 1 2 では、前回の試合のカード配置を I C カード 1 8 に記憶された過去のゲームデータから読み出す。続いて、 S 2 1 3 において、前回の試合のカード配置と今回の選手カード 2 0 の配置とを照合する。

【 0 2 1 4 】 次の S 2 1 4 で前回のカード配置から今回読み取ることができない選手カード 2 0 のカードデータを推測し、当該不明カードの代わりに推測したカードデータをメモリ 6 4 に登録する。

【 0 2 1 5 】 そして、 S 2 1 5 に進み、上記 S 2 1 4 で推定されたカードデータの選手カード 2 0 をプレイヤー 2 2 が所有しているかどうかをチェックする。 S 2 1 5 において、推定されたカードデータの選手カード 2 0 をプレイヤー 2 2 が所有している場合には、 S 2 1 6 に進み、読み取ることができない選手カード 2 0 のカードデータを推定された修正カードデータに置換する（修正カードデータ生成手段）。この後は、前述した S 1 4 6 に移行する。

【 0 2 1 6 】 また、上記推定されたカードデータの選手カード 2 0 をプレイヤー 2 2 が所有していない場合には、 S 2 1 7 に進み、推定されたカードデータの選手能力に近い選手を選定し、この選定された選手カードのカードデータを上記座標位置（読み取り不可の選手カードが配置された位置）に対応する代替カードデータとしてメモリ 6 4 に登録する（代替カードデータ提供手段）。

【 0 2 1 7 】 このように、例えば、選手カード 2 0 の経年変化などによりカードデータを読み取れない場合でも、代替カードデータを代わりに使用してカードゲームを開始することが可能になり、カードデータの読み取り不可によるゲーム遅れが解消される。また、上記のように選手カード 2 0 のカードデータを読み取ることができない場合、記憶手段としての I C カード 1 8 に記憶されたカードデータの中から当該読み取り不可のカードの配置に対応する過去のカードデータを読み出して代替カードデータを生成することにより、カードデータの読み取り不可によるゲーム遅れが解消される。

【 0 2 1 8 】 図 4 4 は S 1 5 4 で実行される試合を表示する制御処理のサブルーチンを説明するためのフローチャートである。図 4 4 において、 S 1 8 0 では、前半の試合開始から前半終了までの試合の進行状況をモニタ 2 6 に表示する。試合の前半が終了してハーフタイムに入ると、次の S 1 8 1 に進み、ロッカールーム画面を表示すると共に、前半の試合結果のデータ（ゴール数、ゴール時間、得点プレイヤー名、シュート数、イエローカード

41

数、レッドカード数、反則プレイヤー名等）をモニタ２６に表示する。そして、各選手への後半の指示メニューを表示して選択支持の有無を確認する。

【０２１９】Ｓ１８２において、各選手への後半の指示が入力されないときは、Ｓ１８３に移行して「指示なし」を自動的に決定してモニタ２６に表示する。次のＳ１８４では、ロッカールーム画面を表示すると共に、各選手への指示結果、及び指示によるチーム状態の変化を表示する。

【０２２０】Ｓ１８５では、後半の試合開始から後半終了までの試合の進行状況をモニタ２６に表示する。試合の後半が終了すると、Ｓ１８６において、両チームの得点が高点かどうかをチェックする。Ｓ１８６で同点であるときは、Ｓ１８７に進み、延長戦の試合画面をモニタ２６に表示する。また、Ｓ１８６において、延長戦の結果、両チームの得点差がある場合、試合終了となってＳ１５５に移行する。

【０２２１】また、延長戦が終了すると、Ｓ１８８に進み、両チームの得点が高点かどうかをチェックする。Ｓ１８８で同点であるときは、Ｓ１８９に進み、PK（ペナルティーキック）戦の画面をモニタ２６に表示する。また、Ｓ１８８において、PK戦の結果、両チームの得点差がある場合、試合終了となってＳ１５５に移行する。

【０２２２】ここで、上記各端末装置１６で実行される制御処理に連動して大型パネルディスプレイ１２の表示を制御するメイン制御部１４の制御処理について図４５及び図４６を参照して説明する。

【０２２３】図４５に示されるように、①各端末装置１６で上記Ｓ１３６の処理（他プレイヤーエントリー待ち画面を表示）を行っているとき、メイン制御部１４では、Ｓ１９１で試合のスケジュール（次の試合表示画面Ｇ１１）を大型パネルディスプレイ１２に表示する。

【０２２４】②各端末装置１６で上記Ｓ１３８の処理（クラブハウス画面、カード配置、スターティングメンバーの決定）を行っているとき、メイン制御部１４では、Ｓ１９２で次の試合組み合わせ表示画面Ｇ１２を大型パネルディスプレイ１２に表示し、その後Ｓ１９３でリーグの大会データ画面及び順位表・トーナメント表画面Ｇ１３を大型パネルディスプレイ１２に表示する。

【０２２５】③各端末装置１６で上記Ｓ１４８，Ｓ１５０の処理（クラブハウス画面、チーム練習、練習メニュー選択、練習風景演出、練習結果表示）及び上記Ｓ１５２の処理（スタジアムへの移動演出、選手移動、スタジアムの雰囲気）を行っているとき、メイン制御部１４では、Ｓ１９４で各チームの紹介画面Ｇ１４（各スタジアム対戦カード、チーム能力、スターティングメンバー、予想フォーメーション等）を大型パネルディスプレイ１２に表示する。

【０２２６】④各端末装置１６で上記Ｓ１５３の処理

(22)

特開２００２－３０１２６４

42

（試合開始演出画面、選手入場）を行っているとき、メイン制御部１４では、Ｓ１９５でサッカー中継番組画面Ｇ１５（実況アナウンサーの挨拶等）を大型パネルディスプレイ１２に表示する。

【０２２７】⑤各端末装置１６で上記Ｓ１８０の処理（試合画面、前半）を行っているとき、メイン制御部１４では、図４６に示されるように、Ｓ１９６でサッカー中継番組画面Ｇ１６（全試合ダイジェスト画面）を大型パネルディスプレイ１２に表示する。

10 【０２２８】⑥各端末装置１６で上記Ｓ１８１，Ｓ１８４の処理（ロッカールーム画面、ハーフタイムでの指示）を行っているとき、メイン制御部１４では、Ｓ１９７でサッカー中継番組画面Ｇ１７（CM映像、試合前半の結果表等）を大型パネルディスプレイ１２に表示する。

20 【０２２９】⑦各端末装置１６で上記Ｓ１８５の処理（試合画面、後半）を行っているとき、メイン制御部１４では、Ｓ１９８でサッカー中継番組画面Ｇ１６（全試合ダイジェスト画面）を大型パネルディスプレイ１２に表示する。

【０２３０】⑧各端末装置１６で上記Ｓ１５５～１５７，Ｓ１６２の処理（試合終了演出画面、クラブハウスの移動演出画面、クラブマネジメント、コンティニュー画面）を行っているとき、メイン制御部１４では、Ｓ１９９でサッカー中継番組画面Ｇ１８（勝利チームの様子及び全試合結果、順位表）、Ｇ１９（ベストイレブンの発表、番組エンディング）を大型パネルディスプレイ１２に表示する。

【０２３１】このように、大型パネルディスプレイ１２は、各端末装置１６間の試合の流れに応じて試合表示画面Ｇ１１、試合組み合わせ表示画面Ｇ１２、大会データ画面及び順位表・トーナメント表画面Ｇ１３、紹介画面Ｇ１４、サッカー中継番組画面Ｇ１５、サッカー中継番組画面Ｇ１６、サッカー中継番組画面Ｇ１７，Ｇ１８，Ｇ１９を順次表示する。そのため、大型パネルディスプレイ１２の表示によりプレイヤー以外の順番待ちをしている顧客が退屈するのを防止できると共に、ゲームに参加したことのない新規の顧客に対してゲームの面白さをアピールでき、集客効率を高めることができる。

40 【０２３２】ここで、上記各試合のダイジェストシーンを抽出し、抽出された各ダイジェストシーンの表示順位の判定し、時系列的に並べる処理について説明する。

【０２３３】図４７（Ａ）に示されるように、各端末装置１６では、各試合Ａ～ＤのダイジェストシーンＧood１～６を抽出してメモリ６４に記憶する。

【０２３４】図４７（Ｂ）に示されるように、メイン制御部１４では、各端末装置１６のメモリ６４に記憶されたダイジェストシーンの画像データを時系列的に並べた順位（Good１，Good３，Dood５・・・）で大型パネル制御部３６のメモリ４４に記憶させる。

50

【0 2 3 5】図 4 7 (C) に示されるように、大型パネル制御部 3 6 は、メモリ 4 4 に記憶されたダイジェストシーンを時系列の順位 (G o o d 1, G o o d 3, D o o d 5 …) で大型パネルディスプレイ 1 2 に表示する。

【0 2 3 6】尚、ダイジェストシーンとしては、例えば、①シュート前のアシストシーン、②シュートシーン、③ゴールシーン (またはゴールキーパのシュートカットシーン)、④ゴール選手のパフォーマンスシーン、⑤ゴール直後の観客の興奮シーン等がある。そして、ダイジェストシーンの優先順位としては、ゴールシーンの優先順位が最も高く、ゴールした場合の①～⑤の各シーンを 1 つのダイジェストシーンとしてメモリ 6 4 に記憶される。

【0 2 3 7】また、ゴールシーン以外で優先順位の高いシーンとしては、コーナキックシーン、ペナルティエリア内での反則行為によるペナルティーキックシーン、ペナルティエリア外でのフリーキックシーン、ゴール近のスローイングシーン等があり、ゴールシーンが無い場合には、他の優先順位の高いシーンをメモリ 4 4 に記憶させる。

【0 2 3 8】また、各ダイジェストシーンの画像データには、識別データが含まれており、メイン制御部 1 4 及び各端末装置 1 6 では、各試合中のダイジェストシーンを容易に判別することができ、自動的にダイジェストシーンを抽出することが可能である。

【0 2 3 9】ここで、メイン制御部 1 4 が実行する大型パネルディスプレイ 1 2 の表示データ生成処理について図 4 8 を参照して説明する。図 4 8 に示されるように、メイン制御部 1 4 は、S 2 0 1 で各端末装置 1 6 のメモリ 6 4 に記憶されたゲームデータを読み込む。次の S 2 0 2 では、各端末装置 1 6 のメモリ 6 4 から読み込んだゲームデータの中にダイジェストシーンが有るか否かを確認する。S 2 0 2 において、ダイジェストシーンのデータがある場合は、S 2 0 3 に進み、各端末装置 1 6 メモリ 6 4 から読み込んだダイジェストシーンのデータを大型パネル制御部 3 6 のメモリ 4 4 に格納する。

【0 2 4 0】次の S 2 0 4 では、各ダイジェストシーンを時系列的に並べて大型パネル制御部 3 6 のメモリ 4 4 に格納する (図 4 7 (B) 参照)。続いて、S 2 0 5 に進み、各ダイジェストシーンを時系列の順位で大型パネルディスプレイ 1 2 に表示させる。

【0 2 4 1】このように、ゲームのダイジェストシーンを大型パネルディスプレイ 1 2 に表示させ、ゲームのダイジェストシーンが存在しない場合には、過去のゲームシーンを選択して大型パネルディスプレイ 1 2 に表示させることにより、プレイヤ以外の順番待ちをしている顧客が退屈するのを防止できると共に、ゲームに参加したことのない新規の顧客に対してゲームの面白さをアピールでき、集客効率を高めることができる。

10
20
30
40
50

【0 2 4 2】また、上記 S 2 0 2 において、各端末装置 1 6 のメモリ 6 4 にダイジェストシーンのデータがない場合は、S 2 0 6 に進み、各試合の途中情報 (得点の有無など) をメモリ 6 4 に格納する。次の S 2 0 7 では、過去のゲームデータが蓄積されたデータベース (図示せず) から決勝戦のゲームデータを読み込んでメモリ 6 4 に格納する。続いて、S 2 0 8 では、スポンサ契約をしている会社の CM データをデータベースから読み込んでメモリ 6 4 に格納する。

【0 2 4 3】次の S 2 0 9 では、上記各試合の途中情報、過去のゲームデータ、CM データを任意の順番に並べてメモリ 6 4 に格納する。そして、S 2 0 5 では、S 2 0 9 で編集された各試合の途中情報、過去のゲームデータ、CM データを大型パネルディスプレイ 1 2 に表示させる。

【0 2 4 4】このように、複数のゲームのうち個々のゲームのダイジェストシーンが存在しない場合には、現在実行中のゲームの途中経過情報、過去のゲームデータ、CM データ等を表示させることにより、プレイヤ以外の順番待ちをしている顧客が退屈するのを防止できると共に、ゲームに参加したことのない新規の顧客に対してゲームの面白さをアピールでき、集客効率を高めることができる。

【0 2 4 5】ここで、選手カード 2 0 の変形例 2 について説明する。

【0 2 4 6】選手カード 2 0 の裏面に平面的なコードパターンを配置するものとしては 2 次元バーコードがある。しかし、本発明のカードゲーム装置 1 0 では、カードを識別するための I D コードだけではなく、選手カード 2 0 の裏面に印刷されたコードパターンの位置や向き (位置角度) も検出する必要がある。そのため、イメージセンサ 5 6 で撮像された画像データの中からこれらの I D コード、コードパターンの位置や向き (角度) を同時に解析しようとする、演算回路で行われる演算処理のパラメータ数が多くなり、全てのコードパターンを検出するのにかなりの時間がかかる。

【0 2 4 7】また、これらの演算処理を高速で処理するには、データを順次処理して必要なデータのみに絞り込み、不要なデータは削除していく方法が有効である。しかしながら、従来からある 2 次元バーコードのような角形では、バーコードと交差する一方向からでないと情報を読み取れないので、選手カード 2 0 の位置検出時にその向き (位置角度) も検出する必要があるため、一度に処理すべきパラメータ数が増加しているのに、それ以上パラメータを減らせず処理時間がかかることになる。

【0 2 4 8】そこで、本変形例では、選手カード 2 0 の裏面に印刷されたカードデータ 1 1 2 の位置検出に円形のコードパターンを使用する。そうすれば、選手カード 2 0 の位置検出処理と向き (位置角度) の検出処理とを分けて演算処理することができ、高速で位置検出を行う

45

ことができる。この後、位置検出された選手カード20の位置（座標）に対して角度検出を行えば、さらに検出に必要な処理が減ることになる。最後に、検出された位置座標・角度のデータに対して当該カードのIDコードのデコード処理をすれば、これらのデータを高速で演算処理することが可能になる。

【0249】従って、本変形例では、選手カード20の裏面に記録されたデータパターンを読み取ることで得られるカード座標位置・向き（角度）・IDコードの検出は、それぞれの段階に分けて行う。まず、選手カード配置パネル80のほぼ全領域に対して選手カード20の位置座標を検出し（手順1）、次に検出された位置座標に対して角度検出を行い（手順2）、最後に検出された位置座標・角度に対してカードのIDデータのデコード処理（手順3）をする。

【0250】図49は変形例2のコードパターンの一例を示す図である。図49に示されるように、変形例の選手カード20の裏面には、半径の異なる複数のパターンからなるコードパターン170が印刷されている。このコードパターン170は、カード位置検出円172と、カード位置検出円172の外周に形成された位置角度検出パターン領域174と、位置角度検出パターン領域174の外側に形成されたIDデータ領域176と、カード位置検出円172の内側に形成された環状白色領域178と、環状白色領域178の内側に形成されたデータ領域180と、データ領域180の内側に形成された中心点182を有する。コードパターン170は、黒色部分170aと白色部分170bとの濃度差によって認識される。

【0251】また、コードパターン170には、赤外線透過するインクを使用した印刷が施されており、プレイヤーが直接視認することができないようになっている。そのため、プレイヤーあるいはその他の者がコードパターン170に細工してコードパターン170を改造したり、あるいはコードパターン170を似せたカードの偽造が防止される。

【0252】また、コードパターン170には、カード位置検出円172と、位置角度検出パターン領域174と、IDデータ領域176と、環状白色領域178と、データ領域180とが、中心点182を中心とする同心円状に形成されており、カード20の短辺よりも大きい半径となるIDデータ領域176は円弧状に湾曲した形状に形成される。すなわち、IDデータ領域176では、長方形のカード面に対し、短辺部分よりも大径な半径に位置する最外周の円形パターンのうち一部が円弧状に記録されたため、カード面の全面積を有効に使用することができる。

【0253】図50は選手カード20の裏面をイメージセンサ56で撮像された画像を示す図である。図50に示されるように、上記コードパターン170をイメージ

(24)

特開2002-301264

46

センサ56で撮像すると、黒白部分が「1」と認識され、白黒部分が「0」として認識される。IDデータ領域176及びデータ領域180の白色部分は、ハッチングで示す部分であるが、空白ではなく、黒色部分との組み合わせで所定の情報を表示している。

【0254】すなわち、上記黒色部分と白色部分との1ビットの信号として抽出するように構成されており、予め決められた情報の内容に応じて黒色部分と白色部分との配置パターンが異なり、この黒色部分と白色部分との配置パターンがコードパターンとして機能する。尚、本実施例では、各半ビット（一つの黒色部分または白色部分）がイメージセンサ56で撮像された画像データの撮影した画面上で6ドットになるように大きさが決められている。

【0255】前述したカードゲーム装置10では、選手カード20がプレイフィールド用シート80のどの位置に載置されるのか分からず、且つ選手カード20の向きが一様ではなく回転方向のどの方向に傾いた状態に載置されるのか分からない。そのため、選手カード20の裏面に印刷されたコードパターン170を検出する前に検出位置及び位置角度を判別する必要がある。

【0256】そこで、本実施例では、選手カード20のコードパターン170からコード位置（中心位置）検出をカード位置検出円172の内側と外側との輝度差で検出する。そのため、カード位置検出円172の内側と外側には、白色領域171、173が環状に形成されており、これによりカード位置検出円172に内周及び外周との輝度差が明確化されている。カード位置検出円172は、円であるため、カード20の向き（位置角度）に関係なく位置を検出することが可能である。

【0257】また、コードパターン170の位置角度（カード20の向き）の検出には、カード位置検出円172の外周より外側に放射状に突出する位置角度検出パターン領域174の突部174a～174dの円周方向間隔を検出して判別する。そのため、各突部174a～174dの円周方向の間隔は、等間隔とせず、各間隔が異なるようにして、その間隔を検出することで当該カード20の位置角度を判別する。

【0258】また、各ビットの値は隣り合った2つの半ビット領域の輝度差で判定します。各領域の輝度を求める際には、ピンぼけや位置・角度検出時の誤差の影響を少なくするため、境界ぎりぎりの部分は使用せず各領域中心部の輝度を抽出する。

【0259】図51に示されるように、IDデータ領域176及びデータ領域180のビットの開始位置S1～S4は、各選手カード20によって異なっている。

【0260】図52に示されるように、IDデータ領域176及びデータ領域180には、パターンデータ0～15からなる16ビットの情報が得られる。また、各パターンデータ0～15は、上記黒色部分と白色部分とか

47

らなり、イメージセンサ 5 6 で撮像された画像データの中から識別しやすくするため、黒色部分及び白色部分の 1 つの面積が大きく設定されており、データの誤認識が防止されている。

【0 2 6 1】ここで、端末装置 1 6 の C P U 6 2 が実行するカード位置座標検出処理について説明する。まず、プレイフィールド用シート 8 0 に選手カード 2 0 が載置されると、選手カード 2 0 の位置座標を検出する。ここで位置座標の検出に円形のコードパターンからなるカード位置検出円 1 7 2 を検出することで、カード 2 0 の位置角度の影響を受けないので高速に位置座標が検出できる。

【0 2 6 2】従って、カード位置座標検出処理では、図 5 0 乃至図 5 2 に示すコードパターン 1 7 0 からカード位置検出円 1 7 2 の黒色部分とその内側、外側に形成された白色領域との輝度差をパターンマッチングで測定することによりカード 2 0 の位置を検出する。

【0 2 6 3】カード位置座標検出方法は、図 5 3 (A) ～ (D) に示されるように、カード位置検出円 1 7 2 の位置がカード 2 0 の位置であるので、イメージセンサ 5 6 で撮像された画像データの中からカード位置検出円 1 7 2 の位置を検出することでカード 2 0 の位置を認識する。

【0 2 6 4】図 5 3 (A) に示されるように、カード位置検出円 1 7 2 の内側を 1 2 の領域 R 1 ～ R 1 2 に分割して評価する。1 2 分割した各領域 R 1 ～ R 1 2 に白点 1 8 2 と黒点 1 8 4 で示す 2 対のポイントを設置する。この 2 対のポイントに於いて白点 1 8 2 は正、黒点 1 8 4 は負としてそれぞれの輝度を加算し各領域 R 1 ～ R 1 2 の評価値とする。

【0 2 6 5】図 5 3 (B) にカード位置検出円 1 7 2 の内側の周縁を境として白点 1 8 2 と黒点 1 8 4 との配置パターンを示す。この白点 1 8 2 と黒点 1 8 4 との配置パターンに基づいて、カード位置検出円 1 7 2 の内側周縁をカード位置検出円 1 7 2 とその内側領域 1 8 6 を使用して内周輪郭データを評価する。これにより、選手カード 2 0 が載置された位置の大まかな座標位置を認識する。

【0 2 6 6】尚、カード位置検出円 1 7 2 を表すハッチング部分は、評価値 0 とする。また、上記のように分割された 1 2 領域の全ての評価値が設定した閾値 A を越え、さらにそのうち 1 0 個(設定により変更可能)が閾値 B を越えた座標を、カード座標の候補として記憶する。このとき全領域の評価値の和をその座標の評価値 N として記憶する。

【0 2 6 7】次に、カード座標の候補として記憶されたカード座標に対して図 5 3 (C) に示す 1 2 分割パターン 1 8 8 を使用して評価する。この 1 2 分割パターン 1 8 8 は、カード位置検出円 1 7 2 の外側周縁とその外側領域を使用して評価する。図 5 3 (D) にカード位置検

(25) 特開 2 0 0 2 - 3 0 1 2 6 4 48

出円 1 7 2 の外側の周縁を境として白点 1 9 0 と黒点 1 9 2 との配置パターンを示す。この白点 1 9 0 と黒点 1 9 2 との配置パターンに基づいて、カード位置検出円 1 7 2 の外側周縁をカード位置検出円 1 7 2 とその外側に形成された位置角度検出パターン領域 1 7 4 の白色領域を使用して外周輪郭データを評価する。これにより、選手カード 2 0 が載置された位置の正確な座標位置を認識する。

【0 2 6 8】上記のように 1 2 分割した各領域 R 1 ～ R 1 2 に白点 1 9 0 と黒点 1 9 2 で示す 4 対のポイントを設置する。このポイントに於いて白点 1 9 0 は正、黒点 1 9 2 は負としてそれぞれの輝度を加算し、その加算値を各領域 R 1 ～ R 1 2 の評価値とする。ハッチング部分は 0 とする。そして、この各領域 R 1 ～ R 1 2 の全ての評価値が設定した閾値 C を越え、さらにそのうち 9 個(設定により変更可能)が閾値 D を越えた座標を、カード座標の候補として記憶する。このとき全領域 R 1 ～ R 1 2 の評価値の和をその座標の評価値 M として記憶する。評価値 N と評価値 M の和をその座標の評価値 Σ とする。

【0 2 6 9】全ての座標を評価し終わるか候補座標の数が設定数を越えたら、間引き距離として設定した値以下の距離にある複数の候補座標に対して評価値の小さい座標を削除して間引きを行う。間引き後に残った評価値の大きな座標を選手カード 2 0 の座標位置とする。

【0 2 7 0】次にカード位置検出後に行うカード角度検出処理について、図 5 4 及び図 5 5 (A) ～ (C) を参照して説明する。図 5 4 に示されるように、カード角度検出処理では、カード位置が検出された座標に対して角度検出を行う。この角度検出方法としては、カード位置検出円 1 7 2 の外周から放射状に突出する位置角度検出パターン領域 1 7 4 (図 5 4 中、ハッチングで示す)の突部 1 7 4 a ～ 1 7 4 d の円周方向間隔を検出して判別する。このように、角度検出処理を行う座標は、位置検出で絞り込まれているので、全ての座標に対して行うより処理時間は短縮される。

【0 2 7 1】プレイフィールド用シート 8 0 に載置された選手カード 2 0 の位置角度(向き)は、位置角度検出パターン領域 1 7 4 の外周に突出する突部 1 7 4 a ～ 1 7 4 d の円周方向の各間隔 L 1 ～ L 4 が予め決められた間隔に設定されており、且つ各間隔 L 1 ～ L 4 が L 1 < L 2 < L 3 < L 4 となるように異なる間隔に配置されている。そのため、各突部 1 7 4 a ～ 1 7 4 d の検出位置を走査して検出パルスの時間間隔から選手カード 2 0 の位置角度が分かる。

【0 2 7 2】本実施例では、各突部 1 7 4 a ～ 1 7 4 d の検出パルスのパターンと予め記憶されたパターンとを照合してパターンマッチングで角度検出を行う。例えば、角度検出用の各突部 1 7 4 a ～ 1 7 4 d の幅(周方向の寸法)を 1 とすると各突部 1 7 4 a ～ 1 7 4 d の各間隔 L 1 : L 2 : L 3 : L 4 の比率が 3 : 4 : 5 : 8 に

なるように配置してある。このように、間隔 L 1 ～ L 4 の比率を変えることにより角度検出の誤認識を防止している。

【0 2 7 3】尚、各突部 1 7 4 a ～ 1 7 4 d の各間隔 L 1 ～ L 4 の比率を変える代わりに、各突部 1 7 4 a ～ 1 7 4 d の幅（周方向の寸法）を夫々異なる寸法となるように変えても良い。また、位置角度検出パターン領域 1 7 4 は、できるだけ選手カード 2 0 の幅ぎりぎりまで大きくとることにより、検出誤差を小さくしている。

【0 2 7 4】図 5 5（A）～（C）に示されるように、各突部 1 7 4 a ～ 1 7 4 d の検出方法では、位置角度検出パターン領域 1 7 4 の白色に対する各突部 1 7 4 a ～ 1 7 4 d の黒色との濃度差（輝度差）からエッジ（側面縁部）を検出しており、この検出信号の時間軸上の間隔が上記各間隔 L 1 ～ L 4 となる。また、各突部 1 7 4 a ～ 1 7 4 d のエッジを検出した場合、白色から黒色に切り換わるエッジの検出信号が＋側に立ち上がり、黒色から白色に切り換わるエッジの検出信号が－側に立ち下がる。従って、一側の検出信号と次に検出される＋側の検出信号との間隔 L が各突部 1 7 4 a ～ 1 7 4 d の間隔 L 1 ～ L 4 の何れかと一致する。

【0 2 7 5】本実施例では、位置角度検出パターン領域 1 7 4 を角度 0° ～ 3 5 9° まで 1° 刻みで輝度データ Y [n]（角度 n の時）を取り出し、Edge [n]=V [n-1]－V [n+1] でエッジの値を抽出する。尚、プレイフィールド用シート 8 0 において、プレイヤからみて正面の上方向を基準角度 0° とする。

【0 2 7 6】そして、図 5 5（A）に示すフィルタ信号（予め登録されている）と図 5 5（B）に示す各突部 1 7 4 a ～ 1 7 4 d の周方向のエッジの検出信号とを掛け合わせた合計値を 1° ずつずらしながら求める。任意の角度でフィルタ信号をエッジ検出信号とが一致すると、合計値が最大となる。そのため、図 5 5（C）に示す合計値が最大となったところを当該カード 2 0 の角度（向き）α とする。従って、プレイフィールド用シート 8 0 に載置された選手カード 2 0 は、基準角度（0°）に対して時計方向に角度 α 回転した向きであることが判別される。

【0 2 7 7】選手カード 2 0 に対する照明のあたり方が均一でない場合には、白色部分の間隔が黒色部分の間隔より検出レベルが小さいことがあり、ノイズとの判別がつかないことがある。これに対し、本実施例では、上記のように各突部 1 7 4 a ～ 1 7 4 d の周方向のエッジの検出値で評価することにより、選手カード 2 0 に対する照明のあたり方が均一でない場合でも、ごく狭い範囲ではほぼ照明が均一として相対的な処理をすることで、各突部 1 7 4 a ～ 1 7 4 d を正確に検出できるので、位置角度の検出がより正確に行える。

【0 2 7 8】ここで、I D データ領域 1 7 6 及びデータ領域 1 8 0 を読み取る I D デコード処理について説明す

る。

【0 2 7 9】上記のようにして選手カード 2 0 の位置座標と位置角度が分かれば、I D データ領域 1 7 6 及びデータ領域 1 8 0 に形成されたビット位置は、一義的に決まるので、誤認識せずに判別処理が正確に行える。また、本実施例では、検出された選手カード 2 0 の位置座標に対してのみデコード処理すれば良いので短時間でカード情報を読み取ることができる。

【0 2 8 0】前述した図 4 9 乃至図 5 2 に示されるように、I D データ領域 1 7 6 及びデータ領域 1 8 0 に形成されたコードパターンは、各コード（黒色部分 1 7 0 a 及び白色部分 1 7 0 b）が約 6 ドット×6 ドットで構成された領域を半ビット（黒色部分 1 7 0 a または白色部分 1 7 0 b）として、半ビットの領域内は全て白色または黒色とする。隣り合ったコードパターン領域では、必ず黒色部分 1 7 0 a と白色部分 1 7 0 b との組み合わせで 1 ビットを構成する。これにより、照明の光ムラ等で輝度の絶対値では、判定できない場合でも相対値の輝度差でコードパターンの各ビットを判定することが可能になる。

【0 2 8 1】図 5 2 に示されるように、カード位置検出円 1 7 2 の内側に配置されたデータ領域 1 8 0 には、4 ビット分のコードパターン 0 ～ 3 を配置しており、これらの配置されている位置を上記のように検出したカード位置座標と位置角度から計算し、各半ビット領域の評価値を求める。この場合の評価値とは、イメージセンサ 5 6 で撮像された画像の中のカード位置に表示されたデータ領域 1 8 0 内の複数のドットの総和である。

【0 2 8 2】このように、評価値を複数のドットの総和とすることにより、ドット欠けやノイズがあっても、その影響を小さくすることができる。尚、1 ドットを正確に評価ができるのであれば、1 ドット分の値を評価値としても良い。

【0 2 8 3】このとき、データ領域 1 8 0 の境界部分は、位置座標や角度検出時の誤差、撮影時のピンぼけ等により、正確な評価値を計算する際の妨げとなるおそれがあるので使用しない。

【0 2 8 4】同様にしてカード位置検出円 1 7 2 の外側に配置された I D データ領域 1 7 6 には、1 2 ビット分のコードパターン 4 ～ 1 5 を配置しており、コードパターン 4 ～ 1 5 の評価値も求め、選手カード 2 0 に記憶されたカードデータの各ビットを求める。このとき、各ビットの白色部分と黒色部分の評価値の差が閾値 E を越えたものが設定数以上あれば適正コードとして登録し、閾値 E を越えたものが設定数以上なければ不正コードとして削除する。

【0 2 8 5】また、パリティ（誤り検出符号）ビットを設定し、パリティエラーが出たコードも不正コードとして削除する。そして、正しい値として認識されたビット配列を I D デコードテーブル（図示せず）に従ってデコ

ードし、当該選手カード 20 の I D データを求める。本実施例では、16 ビットのうち最上位の 2 ビットがパリティビットであり、パリティを計算し、エラーならば不正コードとして削除する。

【0286】ここで、イメージセンサ 56 により撮像された画像の縦横比補正について説明する。

【0287】イメージセンサ 56 の機種によって画素の横：縦比が 1：1 でない場合がある。その場合、画像をそのまま回転させると画像がゆがんでしまい、扱いづらいので、縦横比補正処理を行う。例えば、画素の横：縦比が 1.29：1 である場合には、正方面素になるように画素を縦に 1.29 倍とする。

【0288】次にイメージセンサ 56 のレンズ歪み補正処理について説明する。イメージセンサ 56 のレンズ歪み(図 12 (A) 参照)があるときは、以下のようにして補正してレンズの歪みを取り除く必要がある。その場合、例えば、イメージセンサ 56 の焦点距離を 4.8 mm に合わせる。そして、イメージセンサ 56 の画像を 100% 時の 500 mm が 440 ドット (0.88 dot/mm) になるように手動で調整することになる。また、本実施例では、イメージセンサ 56 で撮像した基準マーカ 200 から倍率を求めて自動調整することも可能である。

【0289】図 56 (A) に示す黒色リングからなる基準マーカ 200 をプレイフィールド用シート 80 の四隅に設ける。そして、イメージセンサ 56 により撮像されたプレイフィールド用シート 80 の画像の中から基準座標設定のためのマーカ位置検出処理を行う。そして、プレイフィールド用シート 80 の四隅に設けられた基準マーカ 200 の座標を認識する。

【0290】基準マーカ 200 の認識方法としては、ソーベルフィルタを用いる。図 56 (B) に示されるように、ソーベルフィルタにより基準マーカ 200 の輪郭の濃度差からマーカパターン 202 を検出し、基準マーカ 200 の輪郭を認識する。このように基準マーカ 200 の輪郭を取り出すことでオフセット成分を取り除くことができる。

【0291】尚、基準マーカ 200 の輪郭抽出処理では、ソーベルフィルタを用いて基準マーカ 200 の輪郭を抽出する。基準マーカ 200 の輪郭値を掛けて合計した数値が最大になる位置が基準マーカ 200 の座標になる。そして、この基準マーカ 200 の位置とパターンマッチングを行ってプレイフィールド用シート 80 の位置座標を補正する。

【0292】図 57 は上記変形例 2 の選手カード 20 の裏面に記憶されたカードデータを認識するための処理手順を示すフローチャートである。図 57 に示されるように、端末装置 16 a の CPU 62 では、コインが投入されると、S211 で縦横比補正処理を実行する。この縦横比補正処理は、前述したイメージセンサ 56 の機種に

よって画素の横：縦比が 1：1 でない場合があるので、正方面素になるように画素の縦横比を 1：1 に補正する。

【0293】次の S212 では、イメージセンサ 56 のレンズの歪みを補正する球面補正フィルタ処理を行う。この球面補正フィルタ処理は、図 12 (A) に示すようなイメージセンサのレンズ系の歪みに起因する画像の歪みを除去して、図 12 (B) に示すような歪みのない画像を得る処理である。

10 【0294】続いて、S213 では、基準座標マーカ位置検出処理を行う。この基準座標マーカ位置検出処理は、前述したようにプレイフィールド用シート 80 の四隅に設けられた基準マーカ 200 (図 55 (A) (B) 参照) の輪郭を抽出して認識する (S213 a)。

【0295】次の S213 b では、プレイフィールド用シート 80 の四隅に設けられた基準マーカ 200 の検出位置とのパターンマッチング処理を行う。すなわち、基準マーカ 200 の検出位置と予めデータベースに記憶された基準マーカパターンデータとを照合してずれ量を求め、このずれ量に応じてイメージセンサ 56 により撮像した画像のずれを補正する。

【0296】次の S214 では、前述した図 53 (A) ~ (D) に示されるように、プレイフィールド用シート 80 上の全座標に対してカード位置検出処理を実行する。S214 a では、パターンマッチング処理を行う。すなわち、予め登録された各回転位置のパターンデータと照合して点数をつけて、1 ドットずつずらして画像全てを検索し、あるレベル以上の値の座標と角度を格納する。次の S214 b では、あるレベル以上の値で区別しただけなので、不要な座標も含まれており、そのため、余分な画素を削除する間引き処理を行う。

【0297】次の S215 では、カード角度検出処理を実行する。このカード角度検出処理は、前述した図 54 及び図 55 (A) ~ (C) に示されるように、位置角度検出パターン領域 174 の白色に対する各突部 174 a ~ 174 d の黒色との濃度差からエッジを検出しており、この検出信号の時間軸上の間隔をパターンマッチングしてカード位置角度を求める (S215 a)。

【0298】次の S216 では、前述したカード位置座標、角度から輝度の画像を切り出し、前述した図 51 及び図 52 に示すように、I D データ領域 176 及びデータ領域 180 に形成された輝度差から、例えば、左右輝度差が白黒 = 0、黒白 = 1 を読み出す。そして、選手カード 20 の裏面に記憶された I D データ領域 176 及びデータ領域 180 のコードパターン 0 ~ 15 の I D コードを検出する。

【0299】図 58 は選手カード 20 の変形例 3 を示す平面図である。図 58 に示されるように、選手カード 20 の裏面には、コードパターン 210 が形成されており、コードパターン 210 は、円形に形成されたカード

位置検出円（黒色部分）2 1 2 と、カード位置検出円 2 1 2 と重なるように形成された位置角度検出パターン（白色部分）2 1 4 a ～ 2 1 4 d と、カード位置検出円 2 1 2 より外側に形成された I D データ領域 2 1 6 とを有する。

【0 3 0 0】位置角度検出パターン（白色部分）2 1 4 a ～ 2 1 4 d は、前述した図 5 5 （A）～（C）エッジ検出を行ってカード角度を検出するため、周方向の各間隔が異なる寸法となる位置に配置されている。

【0 3 0 1】I D データ領域 2 1 6 には、上下左右方向に形成された市松模様のコードパターン 2 1 8 が形成されている。このコードパターン 2 1 8 は、各コード（黒色部分 2 1 8 a 及び白色部分 2 1 8 b）が約 6 ドット × 6 ドットで構成された正方形領域を半ビット（黒色部分 2 1 8 a または白色部分 2 1 8 b）として、半ビットの領域内は全て白色または黒色とする。隣り合ったコードパターン領域では、必ず黒色部分 2 1 8 a と白色部分 2 1 8 b との組み合わせで 1 ビットを構成する。これにより、照明の光ムラ等で輝度の絶対値では、判定できない場合でも相対値の輝度差でコードパターンの各ビットを判定することが可能になる。

【0 3 0 2】また、上記コードパターン 1 7 0、2 1 0 は、カード表面とカード裏面の両面に形成しても良い。その場合、選手カード 2 0 の裏表が逆になってもコードパターン 1 7 0、2 1 0 を読み取ることができる。

【0 3 0 3】また、選手カード 2 0 の別の変形例として、カード表面とカード裏面で異なるコードパターンを形成するようにしても良い。例えば、選手カード 2 0 の表面にコードパターン 1 7 0 を形成し、裏面にコードパターン 2 1 0 を形成することもできる。この場合、選手カード 2 0 の裏表にコードパターン 1 7 0、2 1 0 が記録されているため、カード表面とカード裏面とのどちらを上にするかで読み取られるコードパターンを切り換えることができる。

【0 3 0 4】尚、上記実施例では、サッカーゲームをカードゲーム装置 1 0 に適用したものを一例として挙げたが、これに限らず、他の複数の選手がチームを構成して競技するスポーツであれば、他のスポーツゲームにも適用できるのは勿論である。

【0 3 0 5】また、スポーツ以外でも、複数の個人が参加して同一の目的のために共同作業を行うような組織ゲームにも適用できるのは勿論である。

【0 3 0 6】

【発明の効果】上述の如く、請求項 1 記載の発明によれば、プレイフィールドに載置されたカードのデータをカードデータ読み取り手段により読み取られると、カードデータに応じたゲーム画像を表示するため、プレイヤーがプレイフィールド上に並べた複数のカードのカードデータの組合せに応じたゲーム画像を表示させてチームプレーを行う競技をシミュレーションすることができる。

10

20

30

40

50

【0 3 0 7】上記請求項 2 記載の発明によれば、プレイフィールドに載置されたカードの向きを検出するカード向き検出手段を備えてなるため、カードの向きに応じてカードデータを読み取ることができる。

【0 3 0 8】上記請求項 3 記載の発明によれば、プレイフィールドに載置されたカードの向きを検出するカード向き検出手段を備えてなるため、カードの向きに応じてカードデータを読み取ることができる。

【0 3 0 9】上記請求項 4 記載の発明によれば、プレイフィールドが、透明な板面の上にゲーム内容に応じたカード載置領域が印刷された半透明シート部材または不可視光を透過するシート部材を重ねた積層構造であるため、例えば、サッカーや野球などの競技種目に応じた模擬グラウンドをプレイフィールド上に形成することができる。

【0 3 1 0】上記請求項 5 記載の発明によれば、カードの表面にゲーム内容に応じた個別のキャラクタが印刷されたトレーディングカードを使用するため、各種競技に応じた様々なキャラクタ（例えば、スポーツ選手）のカードを収集して好きな選手や人気の高い選手のカードを集めて楽しむことができ、且つプレイヤから内部構造を見えなくすることができる。

【0 3 1 1】上記請求項 6 記載の発明によれば、表面にゲーム内容に応じた個別の図柄が印刷され、且つ表面または裏面に図柄固有の特性を判別するためのカードデータが記録された記録部を有するカードを使用するため、各種競技に応じた様々な図柄あるいはキャラクタ（例えば、スポーツ選手）のカードを収集して好きな選手や人気の高い選手のカードを集めて楽しむことができると共に、カードのキャラクタ特性（例えば、スポーツ選手の實力）をゲーム展開に反映させることが可能になる。

【0 3 1 2】上記請求項 7 記載の発明によれば、円周方向に湾曲されたコードパターンがカードデータとして記録されたカードを使用するため、カードの向き（角度）に拘らずコードパターンを読み取ることができる。

【0 3 1 3】上記請求項 8 記載の発明によれば、コードパターンが半径の異なる複数のパターンが同心円状に形成されているため、位置検出用パターンと情報パターンとを分けて記録でき、読み取り制御に要する時間も短縮することができる。

【0 3 1 4】上記請求項 9 記載の発明によれば、コードパターンが赤外線を用いた光学的読み取り手段により識別可能に形成されているため、コードパターンの表面に赤外線を透過させる性質の塗料で印刷することでコードパターンを視認できないようにして当該カードの情報を隠すことができる。

【0 3 1 5】上記請求項 1 0 記載の発明によれば、コードパターンが長方形のカード面に対し、短辺部分よりも大径な半径に位置する最外周の円形パターンのうち一部が円弧状に記録されたため、カード面の全面積を有効に

	55	(29)	特開 2 0 0 2 - 3 0 1 2 6 4 56	
	<p>使用することができる。</p> <p>【 0 3 1 6 】 上記請求項 1 1 記載の発明によれば、コードパターンが、カード位置を検出するための位置検出円と、該位置検出円の内側に形成された内側データと、前記位置検出円の外側に形成された外側データと、を有するため、位置検出用のコードパターンと当該カード固有のデータを示すコードパターンとを記録できるので、情報量を増やすことができると共に、位置検出を高速処理で行える。</p> <p>【 0 3 1 7 】 上記請求項 1 2 記載の発明によれば、位置検出円が、外周にカードの角度を検出するための角度検出パターンを不均一の間隔で配置されているので、位置検出円を検出することでカードの位置検出した後に角度検出パターンを検出してカードの向き（角度）を正確に検出することができる。</p> <p>【 0 3 1 8 】 上記請求項 1 3 記載の発明によれば、コードパターンが、カード表面とカード裏面の両面に形成されているため、カードの裏表が逆になってもコードパターンを読み取ることができる。</p> <p>【 0 3 1 9 】 上記請求項 1 4 記載の発明によれば、カード表面とカード裏面で異なるコードパターンが記録されているため、カード表面とカード裏面とのどちらを上にするかで読み取られるコードパターンを切り換えることができる。</p> <p>【 0 3 2 0 】 上記請求項 1 5 記載の発明によれば、コードパターンの上にコードパターンの情報内容に応じた文字や画像が印刷されたため、コードパターンを直接視認できないように隠すことでコードパターンの偽造及び改造を防止することができる。</p> <p>【 0 3 2 1 】 上記請求項 1 6 記載の発明によれば、赤外線を用いた光学的読み取り手段によりカードに記録されたコードパターンを読み取るため、コードパターンの表面に赤外線を透過させる性質の塗料で印刷することでコードパターンを視認できないようにしてコードパターンの偽造及び改造を防止することができる。</p> <p>【 0 3 2 2 】 上記請求項 1 7 記載の発明によれば、カードに記録された位置検出円の内周縁と位置検出円の内側とにより形成される内周輪郭データと、位置検出円の外周縁と位置検出円の外側とにより形成される外周輪郭データと、を識別することで前記位置検出円の位置を検出する識別手段を備えてなるため、カードの向き（角度）に拘らずカード位置（座標）を正確に検出することができる。</p> <p>【 0 3 2 3 】 上記請求項 1 8 記載の発明によれば、識別手段が、位置検出円の輪郭とその周辺との濃度差から内周輪郭データ及び外周輪郭データを生成するため、カード位置（座標）を正確に検出することができる。</p> <p>【 0 3 2 4 】 上記請求項 1 9 記載の発明によれば、カードに記録された位置検出円の内周縁と位置検出円の内側とにより形成される内周輪郭データを生成する第1の手</p>	10	<p>順と、位置検出円の外周縁と位置検出円の外側とにより形成される外周輪郭データを生成する第 2 の手順と、内周輪郭データと外周輪郭データとを識別することで位置検出円の位置を識別する第 3 の手順と、を実行させるため、カード位置（座標）を正確に検出することができる。</p> <p>【 0 3 2 5 】 上記請求項 2 0 記載の発明によれば、カードに記録された位置検出円の位置を検出する第 1 の手順と、位置検出円の外周に形成された角度検出パターンを検出する第 2 の手順と、位置検出円の内側に記録されたパターンを検出する第 3 の手順と、位置検出円の外側に記録されたパターンを検出する第 4 の手順と、を実行させるため、カード位置（座標）及びカードデータを正確且つ高速で検出することができる。</p> <p>【 0 3 2 6 】 上記請求項 2 1 記載の発明によれば、カード表面または裏面に、カード表面に印刷された図柄固有の特性を示すデータに応じたデータパターンが印刷されており、データパターンを検出するため、カードの図柄特性（例えば、スポーツ選手の実力）をゲーム展開に反映させることが可能になる。</p> <p>【 0 3 2 7 】 上記請求項 2 2 記載の発明によれば、データパターンが、表面に印刷された当該キャラクタの特性に応じた信号が読み取れるように不可視光が照射された場合に不可視光を吸収するインクで印刷されているため、カードのデータパターンを正確に読み取れると共に、プレイフィールドの上方からカードデータ読み取り手段が見えないように筐体内部を真っ暗にすることができる。</p> <p>【 0 3 2 8 】 上記請求項 2 3 記載の発明によれば、カードデータ読み取り手段が、カードの裏面に不可視光を照射する光源と、カードの裏面から反射した反射光を受光して画像データを生成するイメージセンサと、イメージセンサにより得られた画像データからカードデータを識別するデータ識別手段と、を備えてなるため、プレイフィールド上に載置された複数のカードに記録されたキャラクタ特性（例えば、スポーツ選手の実力）を示すデータパターンをプレイヤが気付かないように画像データとして得ることが可能になり、データパターンの読み取り時間を短縮することができる。</p> <p>【 0 3 2 9 】 上記請求項 2 4 記載の発明によれば、プレイフィールドの四隅に画像のゆがみを検出するためのマーカを設け、イメージセンサにより得られた画像データの中からプレイフィールドの四隅に設けられたマーカのずれ量を求め、このずれ量に基づいてカードデータの読み取り誤差を補正するため、プレイフィールド上に載置された複数のカードに記録されたキャラクタ特性（例えば、スポーツ選手の実力）を示すデータパターンを正確に検出することができる。</p> <p>【 0 3 3 0 】 上記請求項 2 5 記載の発明によれば、カードの裏面に所定角度で傾斜して設けられ、カードの裏面</p>	50

57

から反射した反射光をイメージセンサに向けて反射させる反射板を設けたため、カードデータ読み取り手段をコンパクトな構成とすることが可能になる。

【0331】上記請求項26記載の発明によれば、カードデータ読み取り手段を、上面にプレイフィールドが取り付けられる筐体内に収納し、筐体にプレイフィールドに対して所定角度で傾斜するように反射板を支持する傾斜部を有し、プレイヤの足が傾斜部の下側に収納されるため、プレイヤがカードをプレイフィールド上に並べるときの操作性を改善することができる。

【0332】上記請求項27記載の発明によれば、プレイフィールドに載置されたカードの裏面に記録されたデータが読み取られると、読み取られたカードデータの組合せに応じたゲーム画像を記憶手段に記憶された任意の画像データの中から選択して表示するため、複数のカードから読み取られたカードデータの組合せにより形成されたチームの対戦ゲームをシミュレーションすることが可能になる。

【0333】上記請求項28記載の発明によれば、カード表面にスポーツ選手が印刷され、カード裏面に当該スポーツ選手の実力を評価した数値データが記録されているため、プレイヤは、カードをプレイフィールド上の所定位置に並べることによってカードゲームを進行させるのに必要なカードデータを提示することができると共に、トレーディングカードとして収集することができる。

【0334】上記請求項29記載の発明によれば、プレイフィールドに載置されたカードの裏面に記録された当該サッカー選手の個人データを読み取り、複数のカードに記憶された各選手の個人データの組合せに応じたチームのプレーレベルを設定し、設定されたチームパラメータに応じて記憶手段に記憶された任意の画像データを選択し、選択されたゲーム画像を表示するため、プレイヤがプレイフィールド上に並べた複数のカードに記録されたサッカー選手の個人データの組合せに応じたサッカーゲーム画像を表示させてサッカー試合をシミュレーションすることができる。

【0335】上記請求項30記載の発明によれば、各選手の練習量に応じて選手個人の個人パラメータを更新するため、選手を育成して各選手の競技レベルを高めることができる。

【0336】上記請求項31記載の発明によれば、チームパラメータ設定手段により設定されたチームパラメータ及び個人パラメータ設定手段より設定された各選手の個人パラメータを記憶するため、前回のプレイで行った練習や試合の結果を次回のプレイに反映させることが可能になる。

【0337】上記請求項32記載の発明によれば、固有のデータを備えた複数のカードのうち任意のカードが選択的に載置されるプレイフィールドと、プレイフィールドに載置されたカードのデータを読み取るカードデータ

(30)

58

特開2002-301264

読み取り手段と、を備えなるため、複数のカードのデータを同時に読み取ることができ、読み取り時間を短縮することができる。

【0338】上記請求項33記載の発明によれば、チームを形成する各選手を複数の選手カードから選出する選手選出モードと、選出された各選手の練習を行う選手育成モードと、練習プログラムにより更新された各選手パラメータ及びチームパラメータに応じた試合の画像を生成する試合モードと、試合終了前後または試合途中に表示される複数のメッセージから一のメッセージを選択するモードと、を実行させ、選択されたメッセージをゲームに反映させるため、プレイヤが選出した選手を育成させてチームのレベルを向上させることができ、各選手の練習結果を試合で確かめることができる。

【0339】上記請求項34、35記載の発明によれば、コンピュータに、チームを形成する各選手を複数の選手カードから選出する手順1と、手順1で選出された各選手の練習を行う手順2と、手順2により更新された各選手パラメータ及びチームパラメータに応じた試合の画像を生成する手順3と、試合終了後に各選手と何らかの接触を行う手順4と、を実行させるためのプログラムをコンピュータに読み取らせるため、プレイヤがプレイフィールド上に並べた複数のカードに記録された選手のパラメータ及びチームパラメータに応じたゲーム画像を表示させてチームプレーを行う競技をシミュレーションすることができる。

【0340】上記請求項36記載の発明によれば、プレイヤが複数のカードを提供することによりチームを結成し、複数のプレイヤが育成した各チームを対戦させるシミュレーション画像をモニタに表示する制御手段を有するため、各プレイヤのチーム間で試合を行うことが可能になり、各プレイヤがチームの監督としてゲームに参加することができる。

【0341】上記請求項37記載の発明によれば、カードのデータを読み込む複数の端末装置と、複数の端末装置から個別のゲームデータが送信されるメイン制御部と、メイン制御部に接続され複数の端末装置の夫々のゲーム進行に応じたゲーム画像を表示する大型ディスプレイと、を備えてなるため、多人数のプレイヤが同時に複数の端末装置を操作してゲームを楽しむことができる。

【0342】上記請求項38記載の発明によれば、メイン制御部が複数の端末装置の中からプレイヤが操作する2台の端末装置を選択し、選択当該した2台の端末装置のゲームデータを対戦させるため、見知らぬプレイヤ同士がコンピュータ上で対戦して互いの能力を競い合うことができる。

【0343】上記請求項39記載の発明によれば、複数の端末装置のうち、プレイヤが操作する一端末装置に対し、対戦相手となる他のプレイヤが操作する他端末装置を選択できないときは、残った端末装置から選択された

59

一端末装置のコンピュータを仮想相手として対戦させるため、プレイヤー数が足りない場合でも対戦することができる。

【0344】上記請求項40記載の発明によれば、カードデータ読み取り手段でプレイフィールドに載置されたカードのデータを読み取ることができない場合、当該認識不可のカードデータに代わる代替カードデータを生成するため、例えば、カードの経年変化などによりカードのデータを読み取れない場合でも、代替カードデータを代わりに使用してカードゲームを開始することが可能になり、カードデータの読み取り不可によるゲーム遅れを解消することができる。

【0345】上記請求項41記載の発明によれば、ゲーム開始後、カードデータ読み取り手段でカードのデータを読み取ることができない場合、記憶手段に記憶された過去に使用されたカードデータの中から任意のカードデータを抽出し、認識不可のカードデータに代わる代替カードデータとして提供するため、例えば、カードの経年変化などによりカードのデータを読み取れない場合でも、代替カードデータを代わりに使用してカードゲームを開始することが可能になり、カードデータの読み取り不可によるゲーム遅れを解消することができる。

【0346】上記請求項42記載の発明によれば、カードのデータを読み取ることができない場合、プレイフィールドに載置されたカードの位置情報のみを読み取るため、代替カードデータを用いるカードの位置を認識することができる。

【0347】上記請求項43記載の発明によれば、カードデータ読み取り手段でカードのデータを読み取ることができない場合、プレイフィールドに載置されたカードのうち読み取ることができない当該カードの位置情報及び当該カードの交換を通知するため、プレイヤーに対して別のカードに交換させることでカードゲームを開始することが可能になり、カードデータの読み取り不可によるゲーム遅れを解消することができる。

【0348】上記請求項44記載の発明によれば、前回のゲーム中に使用されたカードデータを記憶する記憶手段と、今回のゲーム中にカードデータ読み取り手段でカードのデータを読み取ることができない場合、記憶手段に記憶されたカードデータの中から当該認識不可のカードの過去のカードデータを読み出して修正カードデータを生成する修正カードデータ生成手段と、を備えてなるため、記憶手段に記憶された前回のゲーム中に使用されたカードデータを修正カードデータとして用いることができ、カードデータの読み取り不可によるゲーム遅れを解消することができる。

【0349】上記請求項45記載の発明によれば、複数の端末装置からの入力に基づいて実行される複数のゲームのうち個々のゲームのダイジェストシーンを大型ディスプレイに表示させるため、プレイヤー以外の順番待ちを

(31)

特開2002-301264

60

している顧客が退屈するのを防止できると共に、ゲームに参加したことのない新規の顧客に対してゲームの面白さをアピールでき、集客効率を高めることができる。

【0350】上記請求項46記載の発明によれば、複数の端末装置のからの入力に基づいて実行される複数のゲームのうち個々のゲームのダイジェストシーンが存在しない場合、過去のゲームシーンを選択して大型ディスプレイに表示させるため、プレイヤー以外の順番待ちをしている顧客が退屈するのを防止できると共に、ゲームに参加したことのない新規の顧客に対してゲームの面白さをアピールでき、集客効率を高めることができる。

【0351】上記請求項47記載の発明によれば、複数の端末装置からの入力に基づいて実行される複数のゲームのうち個々のゲームのダイジェストシーンが存在しない場合、現在実行中のゲームの途中経過情報を表示させるため、プレイヤー以外の順番待ちをしている顧客が退屈するのを防止できると共に、ゲームに参加したことのない新規の顧客に対してゲームの面白さをアピールでき、集客効率を高めることができる。

【0352】上記請求項48記載の発明によれば、読み取り手段がメモリカードに記憶されたカード情報を読み取った後、コイン投入を受け付け、その後、カードゲームを開始するため、プレイヤーが所有するメモリカードから読み取ったカードのデータに基づいてゲームを開始できると共に、メモリカードを所有していないプレイヤーがゲームに参加することを防止することができる。

【0353】上記請求項49記載の発明によれば、メモリカードに、少なくとも当該プレイヤーが所有するカードの種類及びカードデータに対応する選手のスキル及び過去のゲーム結果が記憶されているため、メモリカードに記憶された情報を読み取ることによりゲームに必要なデータが得られると共に、プレイヤーがゲームに参加する資格を有していることを確認することができる。

【0354】上記請求項50記載の発明によれば、メモリカード挿入部に挿入されたメモリカードに記憶された情報を読み取る第1の手順と、メモリカードに記憶された情報を読み取った後、コイン投入を受け付ける第2の手順と、コイン投入を受け付けた後、カードゲームを開始する第3の手順と、を実行させるためのプログラムを読み込むことにより、プレイヤーが所有するメモリカードから読み取ったカードのデータに基づいてゲームを開始できると共に、メモリカードを所有していないプレイヤーがゲームに参加することを防止することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明になるカードゲーム装置の一実施例の全体構成を示す斜視図である。

【図2】本発明になるカードゲーム装置の各プレイヤーが操作する端末装置を示す斜視図である。

【図3】本発明になるカードゲーム装置の一実施例のシステム構成を示すブロック図である。

【図 4】選手カード配置パネル 2 4 を上からみた平面図である。

【図 5】選手カード配置パネル 2 4 が取り付けられた筐体 7 6 の縦断面図である。

【図 6】端末装置 1 6 a の選手カード配置パネル 2 4 及び操作部を拡大して示す平面図である。

【図 7】選手カード配置パネル 2 4 の印刷パターンの一列を示す平面図である。

【図 8】選手カード配置パネル 2 4 の断面構造を拡大して示す縦断面図である。

【図 9】選手カード 2 0 の裏面に記憶されたカードデータの一列を示す図である。

【図 1 0】選手カード配置パネル 2 4 に載置された選手カード 2 0 の裏面に記憶されたカードデータを認識するための制御処理を示すフローチャートである。

【図 1 1】ノイズカットフィルタ処理で選択、更新した 3 ドットの一列を示す図である。

【図 1 2】球面補正フィルタ処理を説明するための図である。

【図 1 3】球面補正フィルタ処理を説明するための図である。

【図 1 4】球面補正フィルタ処理を説明するための図である。

【図 1 5】四隅に基準マーカ 1 1 4 が印刷されたプレイフィールド用シート 8 0 の裏面を示す図である。

【図 1 6】カードデータ 1 1 2 の輪郭の 4 辺を 3 分割ずつした状態を示す模式図である。

【図 1 7】カード角度検出処理を説明するためのフローチャートである。

【図 1 8】カードデータから切り出した範囲の左右輝度差から 1, 0 を読み出す状態を示す図である。

【図 1 9】カードデータ 1 1 2 の変形例を示す図である。

【図 2 0】選手カード 2 0 の変形例 1 を示す図である。

【図 2 1】2 枚のカードの重なりを検出する方法を説明するための図である。

【図 2 2】I C カード 1 8 に記憶されたデータを説明するための図である。

【図 2 3】カードゲーム装置 1 0 のゲーム進行手順を示すメインフローチャートである。

【図 2 4】1 プレイの流れを示すフローチャートである。

【図 2 5】端末装置 1 6 の C P U 6 2 が実行する制御処理を示すフローチャートである。

【図 2 6】図 2 5 の処理に続いて実行される制御処理を示すフローチャートである。

【図 2 7】I C カードチェック処理を示すフローチャートである。

【図 2 8】選手カード配置チェック処理を示すフローチャートである。

【図 2 9】試合中の選手カードチェック処理を示すフローチャートである。

【図 3 0】育成モードで表示される各画面の一例を示す図である。

【図 3 1】試合開始直後のプレイヤ 2 2 の操作を説明するための図である。

【図 3 2】試合前半 2 0 分のときのプレイヤ 2 2 の操作を説明するための図である。

【図 3 3】ハーフタイムのときのプレイヤ 2 2 の操作を説明するための図である。

【図 3 4】試合後半 3 5 分のときのプレイヤ 2 2 の操作を説明するための図である。

【図 3 5】試合終了後に表示される画面の表示例を示す図である。

【図 3 6】試合スケジュールの一例を示す図である。

【図 3 7】S 4 1 の処理のサブルーチンを説明するためのフローチャートである。

【図 3 8】端末装置 1 6 の C P U 6 2 が実行する制御処理の変形例を説明するためのフローチャートである。

【図 3 9】図 3 8 に続いて端末装置 1 6 の C P U 6 2 が実行する制御処理の変形例を説明するためのフローチャートである。

【図 4 0】図 3 9 に続いて端末装置 1 6 の C P U 6 2 が実行する制御処理の変形例を説明するためのフローチャートである。

【図 4 1】図 4 0 に続いて端末装置 1 6 の C P U 6 2 が実行する制御処理の変形例を説明するためのフローチャートである。

【図 4 2】S 1 4 0 で実行される選手カード配置チェック処理のサブルーチンを説明するためのフローチャートである。

【図 4 3】S 1 4 5 で実行される配置データ修正処理のサブルーチンを説明するためのフローチャートである。

【図 4 4】S 1 5 4 で実行される試合を表示する制御処理のサブルーチンを説明するためのフローチャートである。

【図 4 5】大型パネルディスプレイ 1 2 の表示を制御するメイン制御部 1 4 の制御処理を説明するためのフローチャートである。

【図 4 6】図 4 5 の処理に続いて大型パネルディスプレイ 1 2 の表示を制御するメイン制御部 1 4 の制御処理を説明するためのフローチャートである。

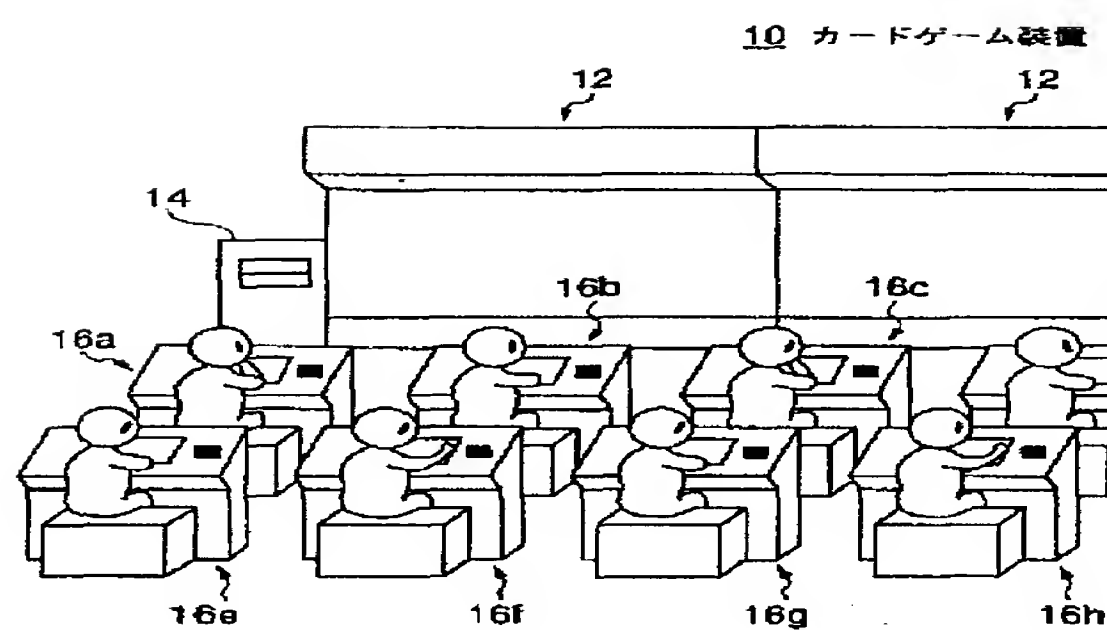
【図 4 7】各試合のダイジェストシーンを抽出し、抽出された各ダイジェストシーンの表示順位の判定し、時系列的に並べる処理を説明するための図である。

【図 4 8】メイン制御部 1 4 が実行する大型パネルディスプレイ 1 2 の表示データ生成処理を説明するためのフローチャートである。

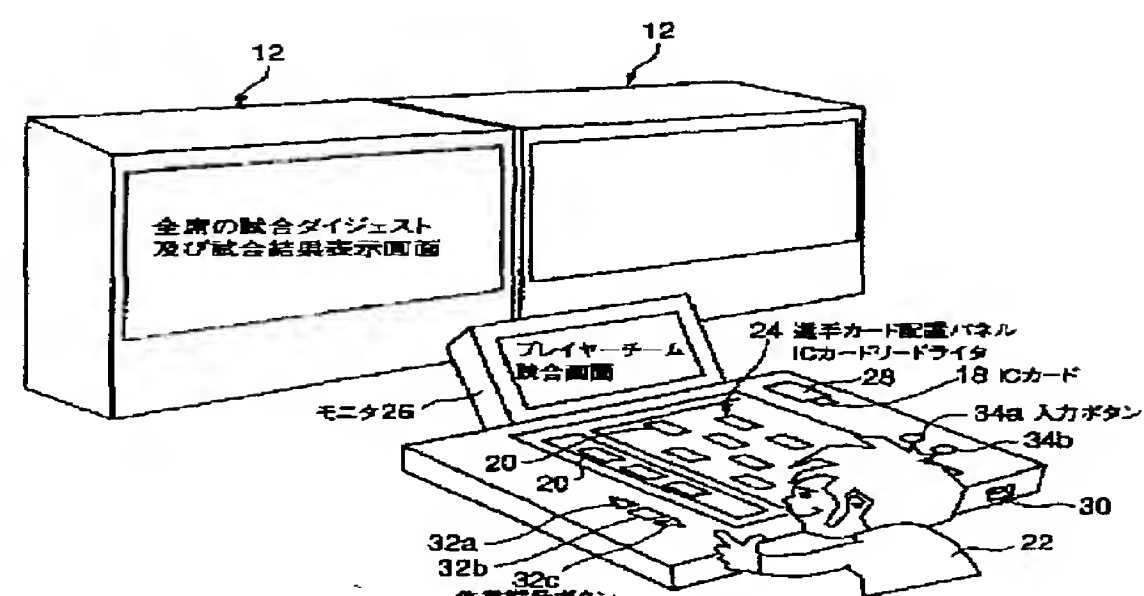
【図 4 9】変形例 2 のコードパターンの一例を示す図である。

63		(33)	特開 2 0 0 2 - 3 0 1 2 6 4	
【図 5 0】選手カード 2 0 の裏面をイメージセンサ 5 6 で撮像された画像を示す図である。			64	
【図 5 1】I D データ領域 1 7 6 及びデータ領域 1 8 0 のビットの開始位置 S 1 ～ S 4 を示す図である。			* 8 6 第 1 反射板	
【図 5 2】パターンデータ 0 ～ 1 5 の配置を示す図である。			8 8 第 2 反射板	
【図 5 3】カード位置座標検出方法を説明するための図である。			9 0 第 2 フィルタ	
【図 5 4】位置角度検出パターン領域 1 7 4 を説明するための図である。			9 2 出場選手カード配置領域	
【図 5 5】各突部 1 7 4 a ～ 1 7 4 d の検出方法を説明するための図である。			9 4 サブ選手カード配置領域	
【図 5 6】基準マーカ 2 0 0 を示す図である。			1 0 0 フォワード領域	
【図 5 7】変形例 2 の選手カード 2 0 の裏面に記憶されたカードデータを認識するための処理手順を示すフローチャートである。			1 0 2 ミッドフィルダ領域	
【図 5 8】選手カード 2 0 の変形例 3 を示す平面図である。			1 0 4 ディフェンダ領域	
【符号の説明】			1 0 5 ゴールキーパ領域	
1 0 カードゲーム装置		10	1 1 0 凹凸	
1 2 大型パネルディスプレイ			1 1 2 カードデータ	
1 4 メイン制御部			1 1 3 白部分	
1 6 a ～ 1 6 h 端末装置			1 1 4 基準マーカ	
1 8 I C カード			1 2 2 カードポイント	
2 0 選手カード			1 3 0 育成メニュー画面	
2 2 プレイヤ			1 3 2 各練習画面	
2 4 選手カード配置パネル			1 3 4 チーム総合力評価画面	
2 6 モニタ			1 3 8 選手交代画面	
2 8 I C カードリードライト			1 4 0 試合結果表示画面	
3 0 カード発行部		20	1 4 2 メニュー画面	
3 2 a ～ 3 2 c 作戦指示釦			1 5 0 第 1 サイクル（世界クラブ選手権）	
3 4 a , 3 4 b 入力釦			1 5 2 第 2 サイクル（チャンピオンリーグ）	
3 6 大型パネル制御部			1 7 0 コードパターン	
4 2 , 6 2 C P U			1 7 1 , 1 7 3 白色領域	
4 4 , 6 4 メモリ（R A M）			1 7 2 カード位置検出円	
4 6 , 6 6 入出力インターフェース			1 7 4 位置角度検出パターン領域	
4 8 , 6 8 サウンド回路			1 7 4 a ～ 1 7 4 d 突部	
5 0 , 7 0 グラフィック表示回路			1 7 6 I D データ領域	
5 2 , 7 2 スイッチ			1 7 8 環状白色領域	
5 4 , 7 4 サウンドアンプ		30	1 8 0 データ領域	
5 6 イメージセンサ			1 8 2 中心点	
7 6 筐体			1 8 2 , 1 9 0 白点	
7 8 ガラス板			1 8 4 , 1 9 2 黒点	
8 0 プレイフィールド用シート			1 8 6 内側領域	
8 2 光源			1 8 8 1 2 分割パターン	
8 4 第 1 フィルタ		40	1 9 4 外側領域	
			2 0 0 基準マーカ	
			2 0 2 マーカパターン	
			2 1 0 コードパターン	
			2 1 2 カード位置検出円	
			2 1 4 a ～ 2 1 4 d 位置角度検出パターン	
			2 1 6 I D データ領域	
			2 1 8 コードパターン	
			2 1 8 a 黒色部分	
			2 1 8 b 白色部分	
		*		

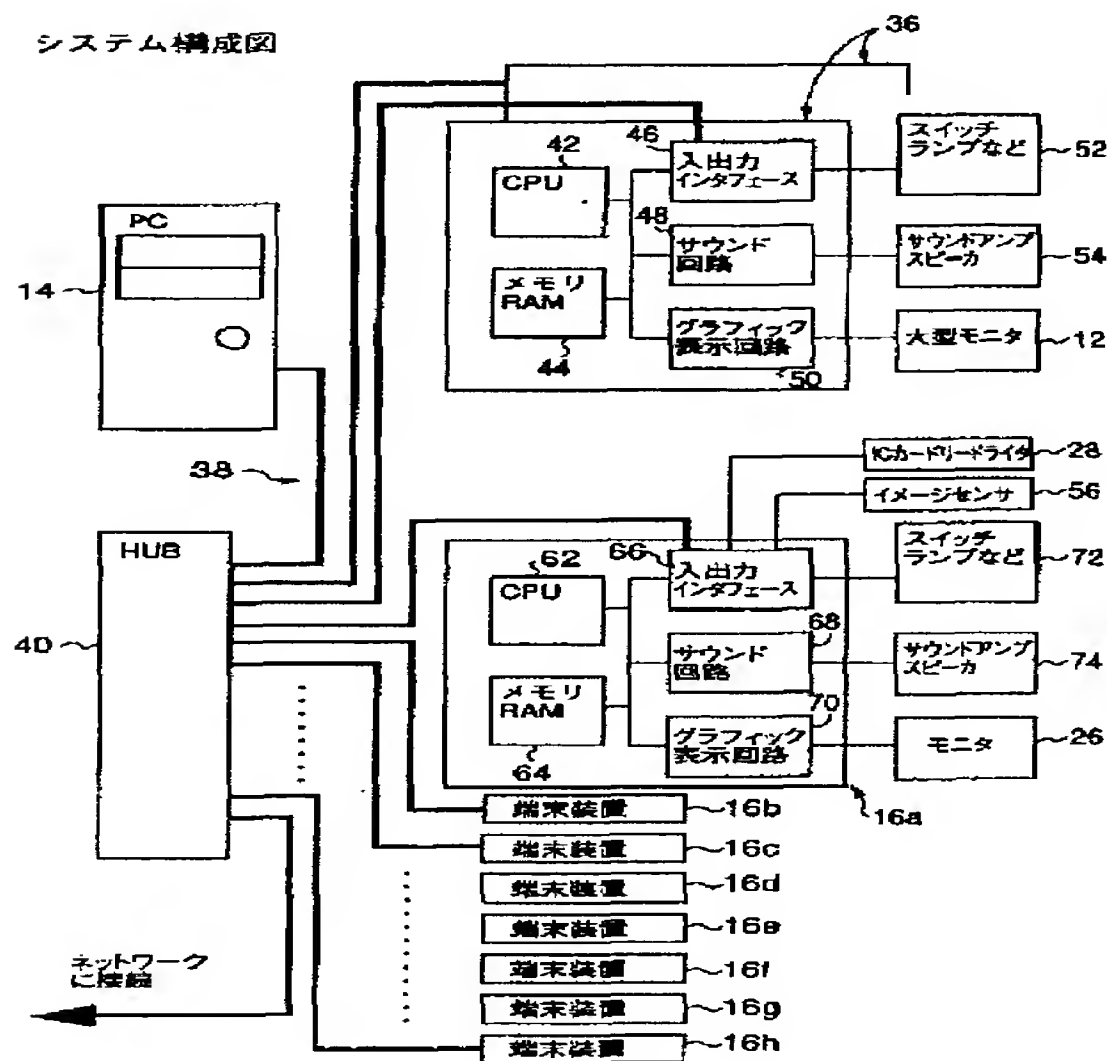
【図1】



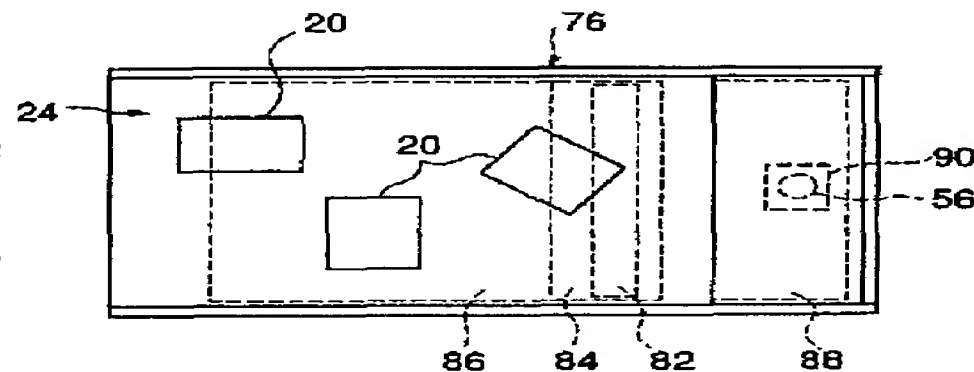
【図2】



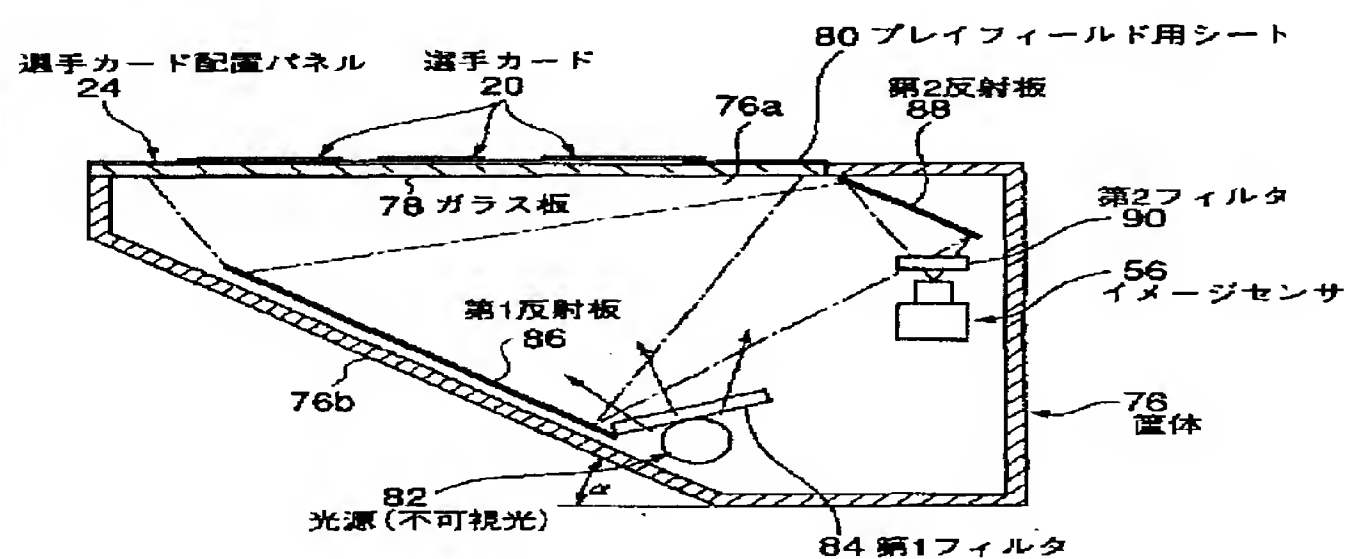
【図3】



【図4】



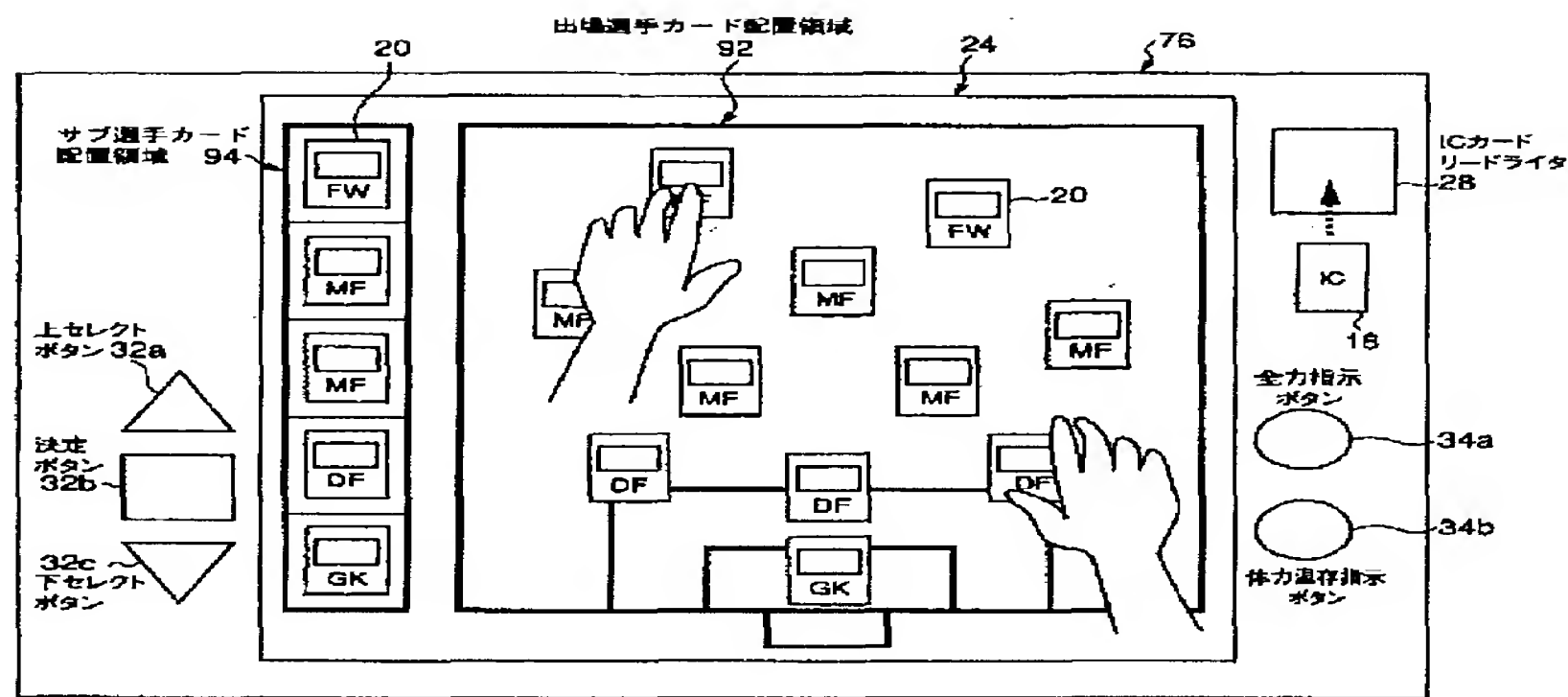
【図5】



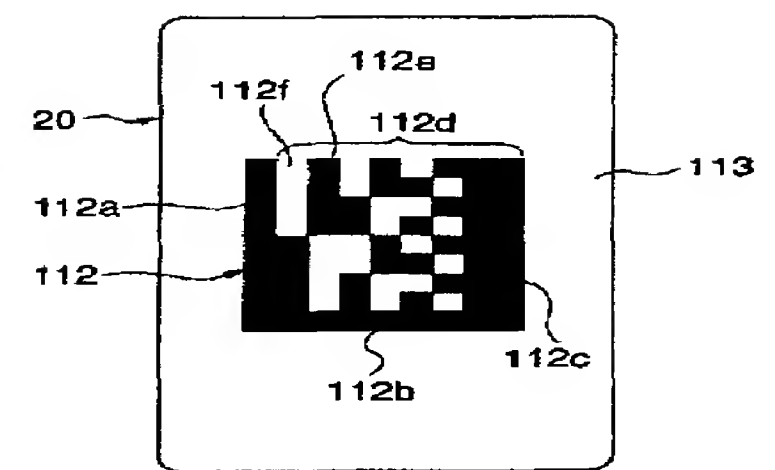
【図11】



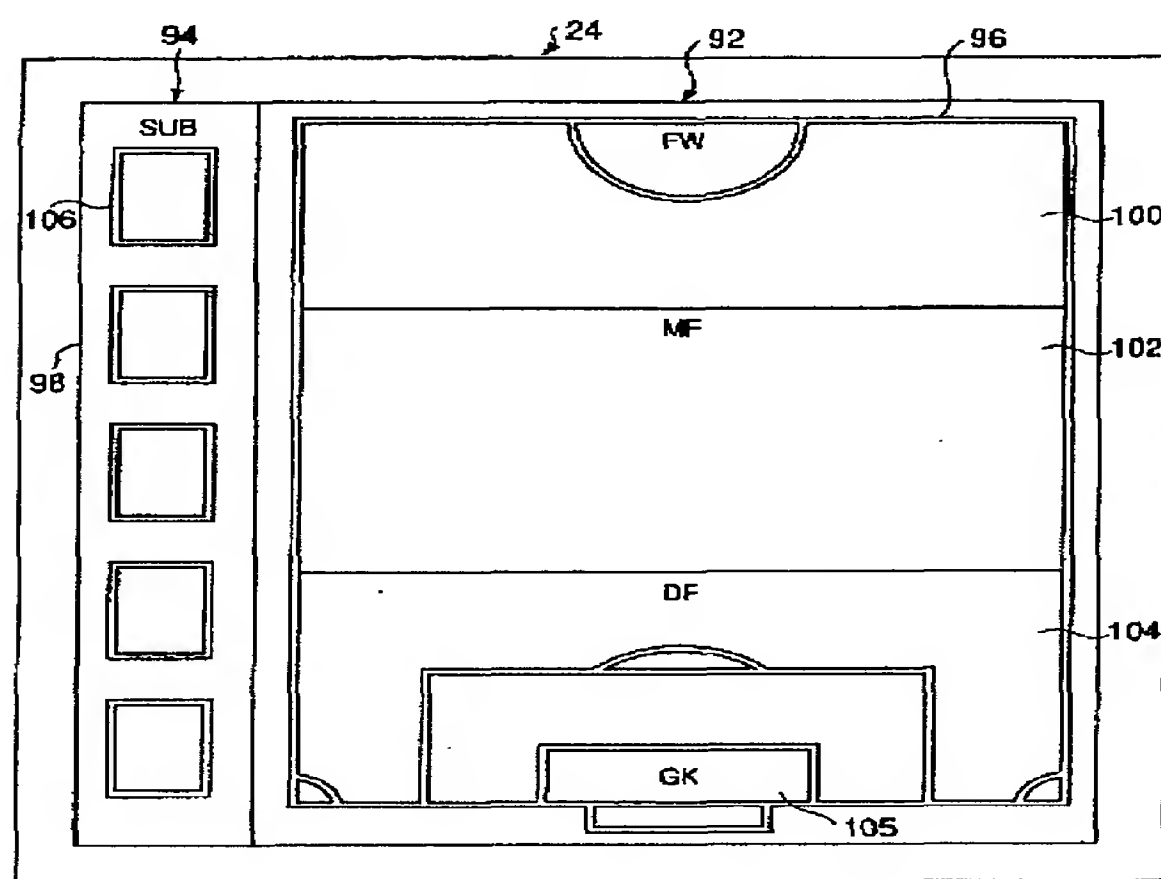
【図6】



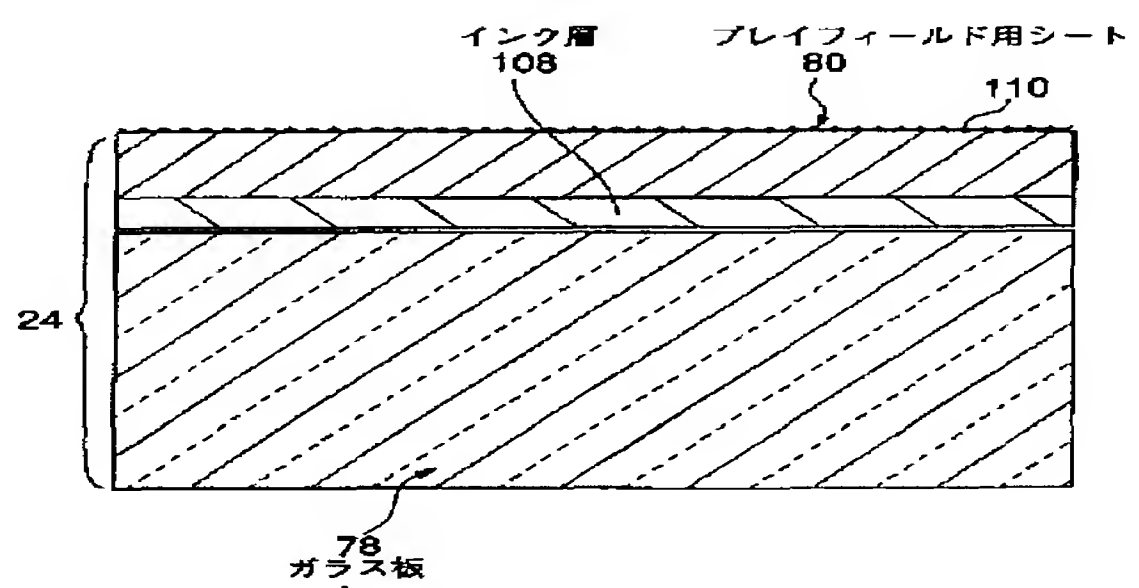
【図9】



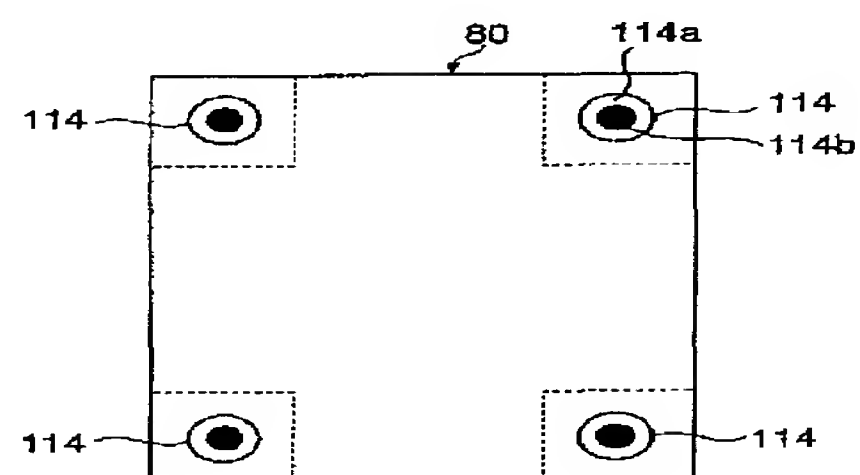
【図7】

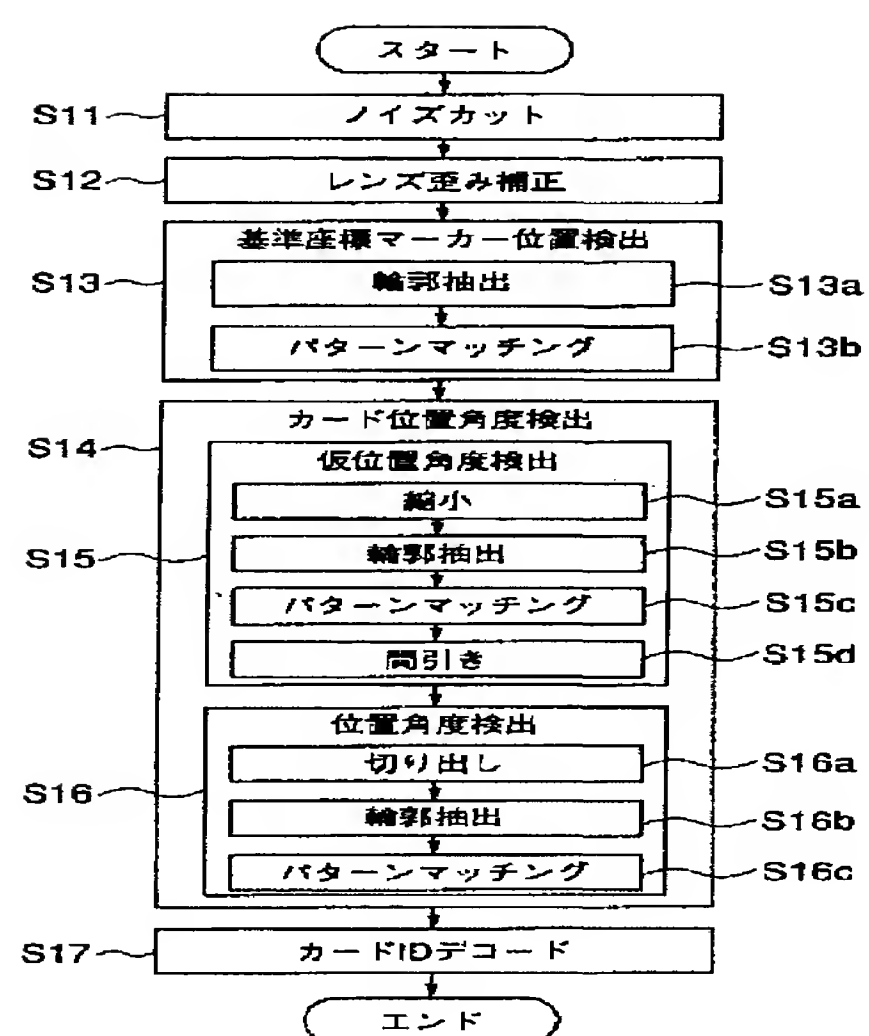


【図8】

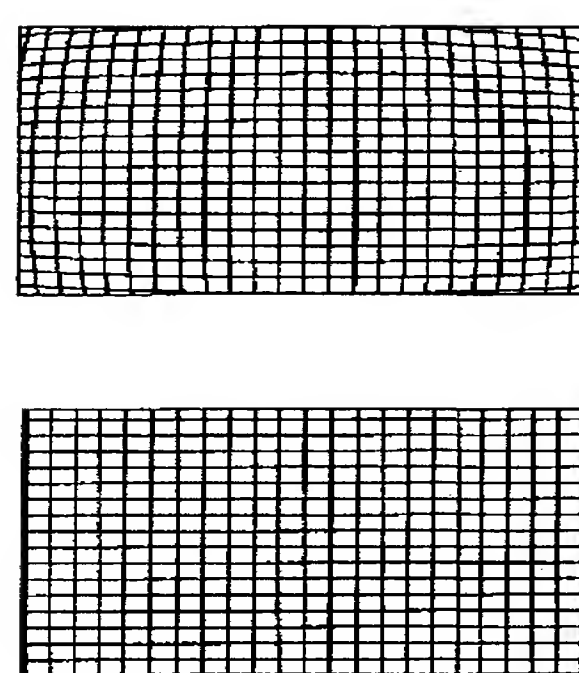


【図15】

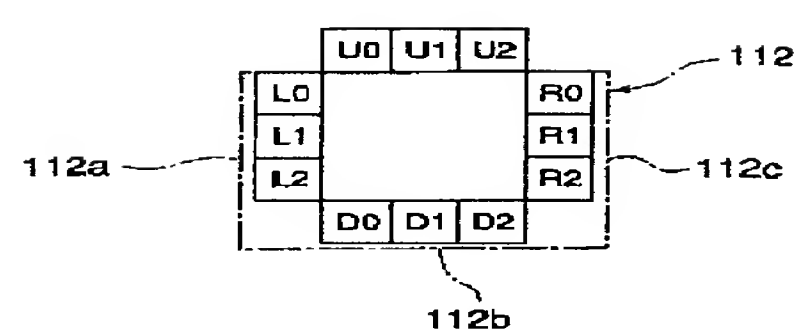


【 1 0】

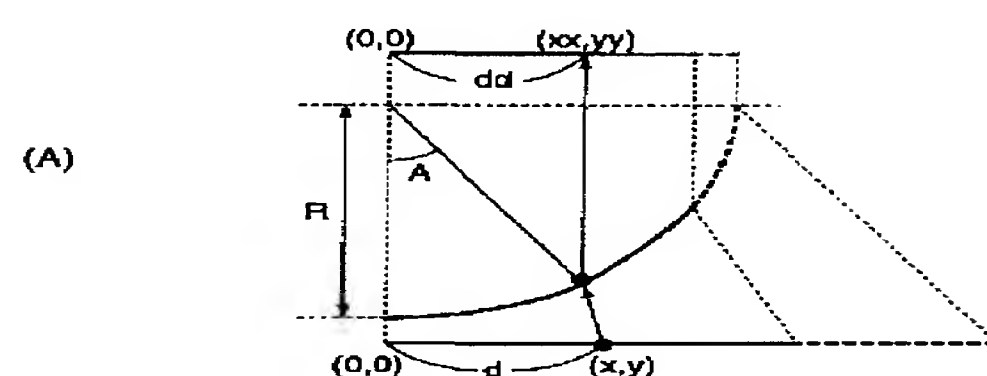
【图 1 2】



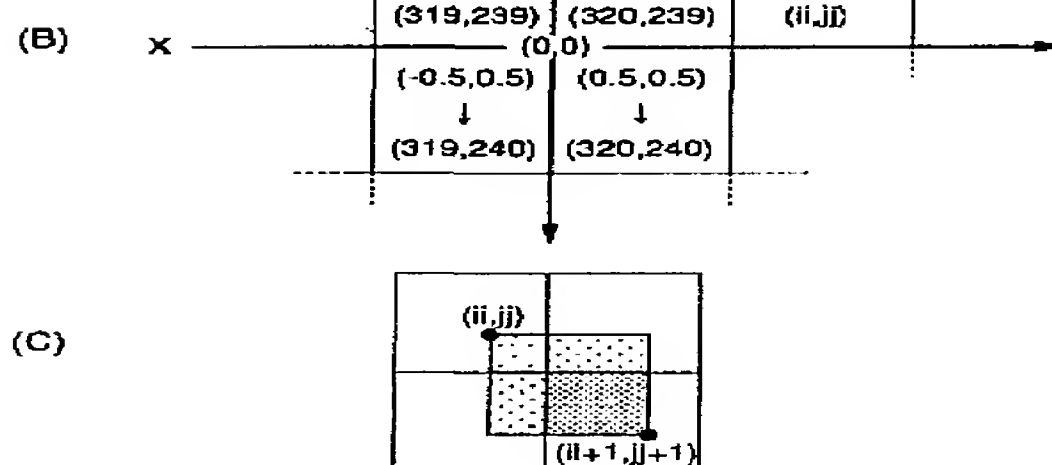
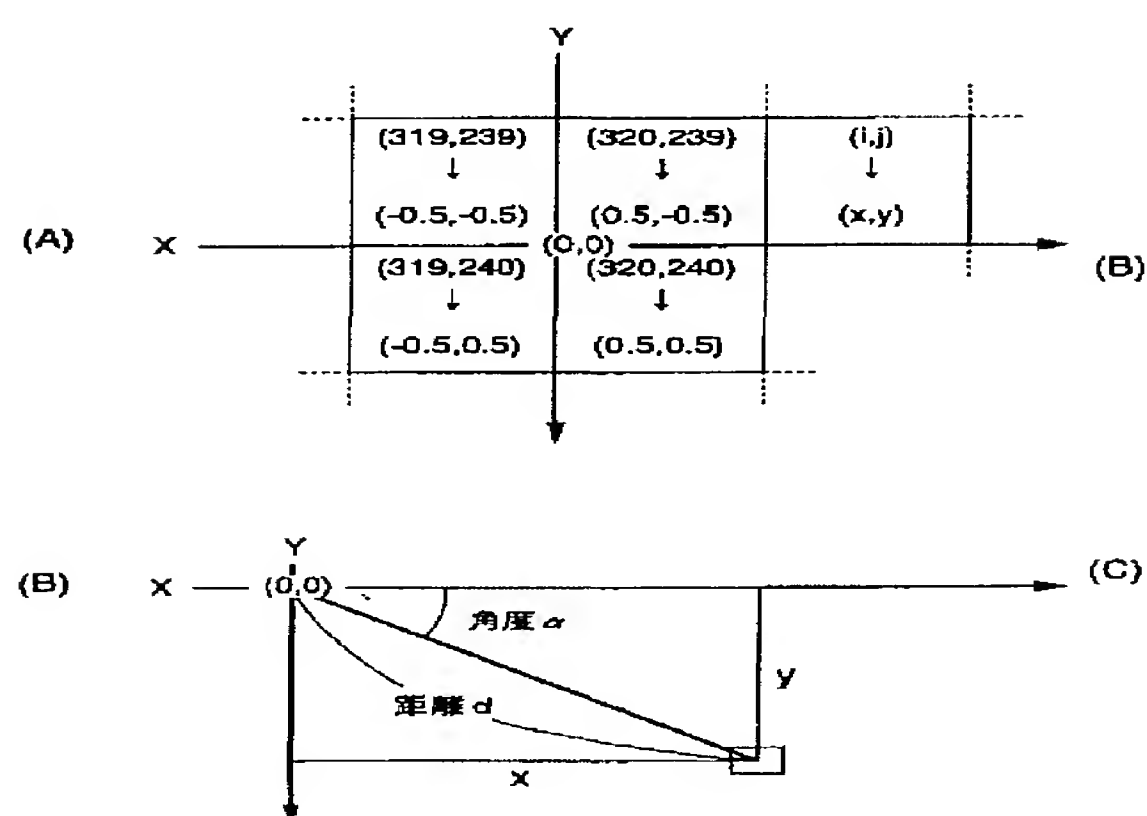
【 1 6】



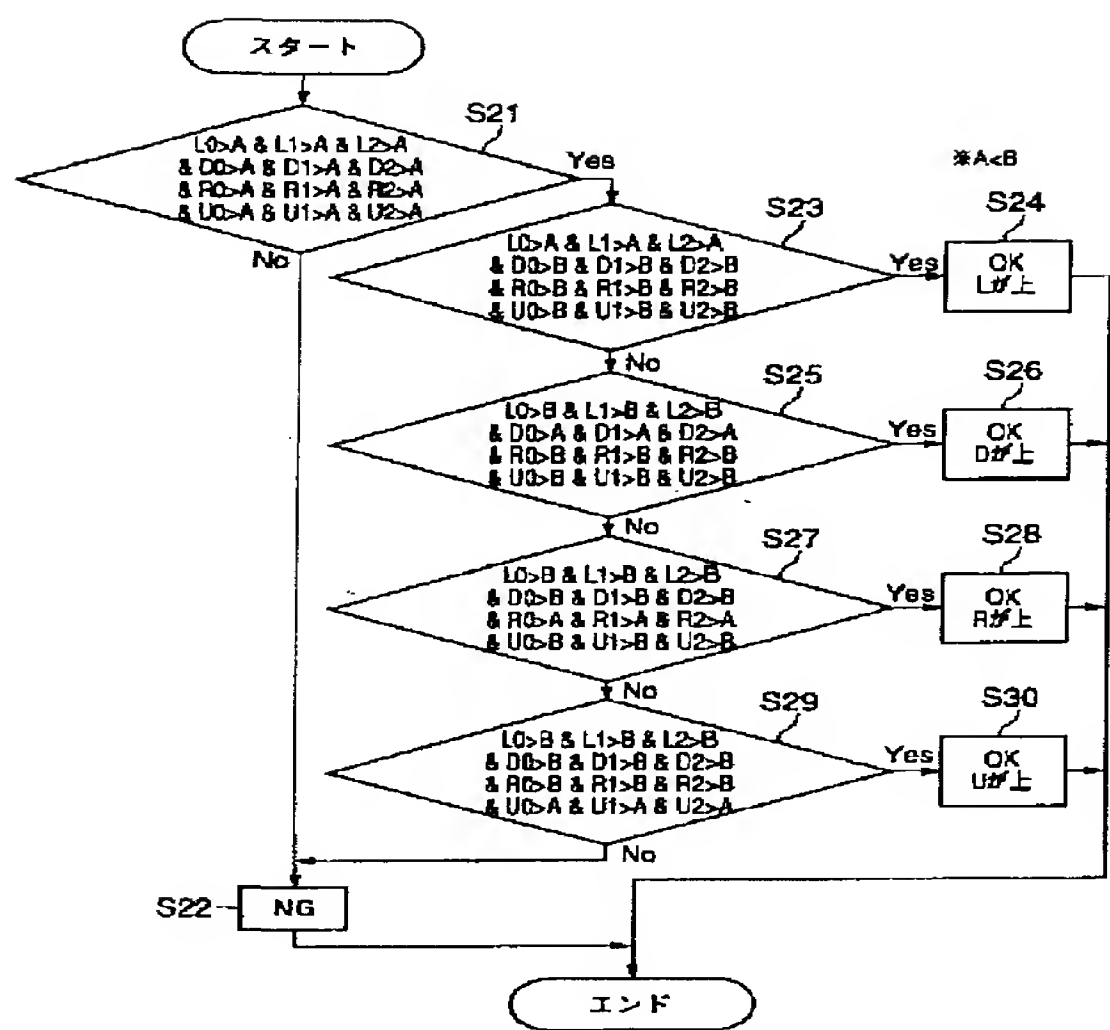
【图 14】



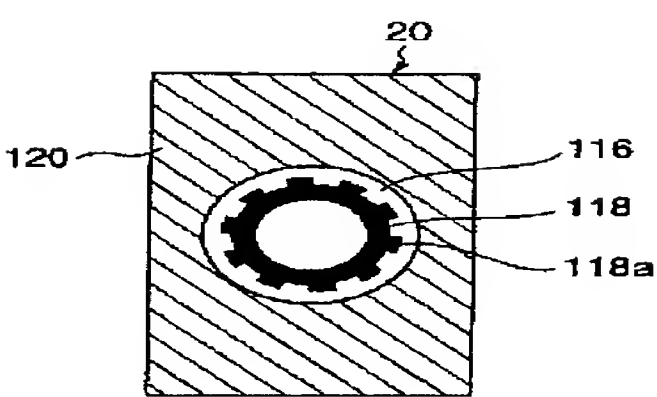
【图 13】



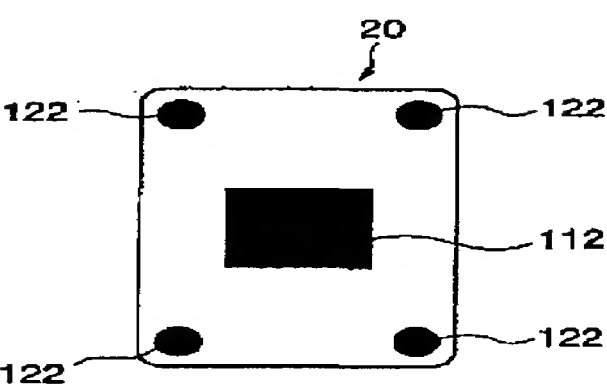
【図17】



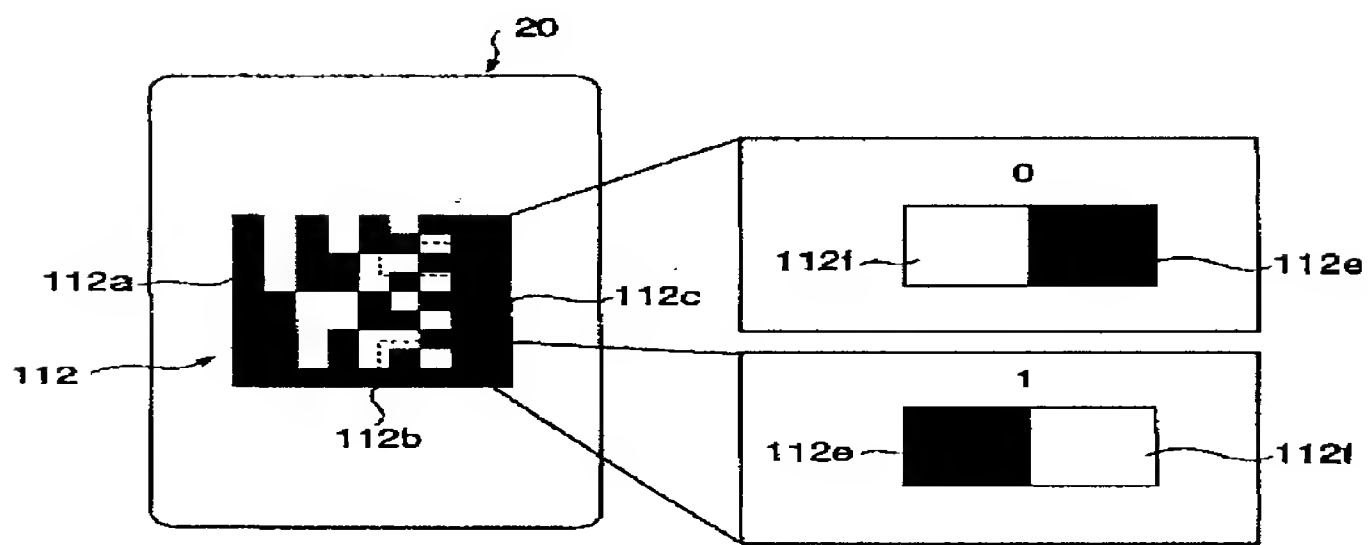
【図19】



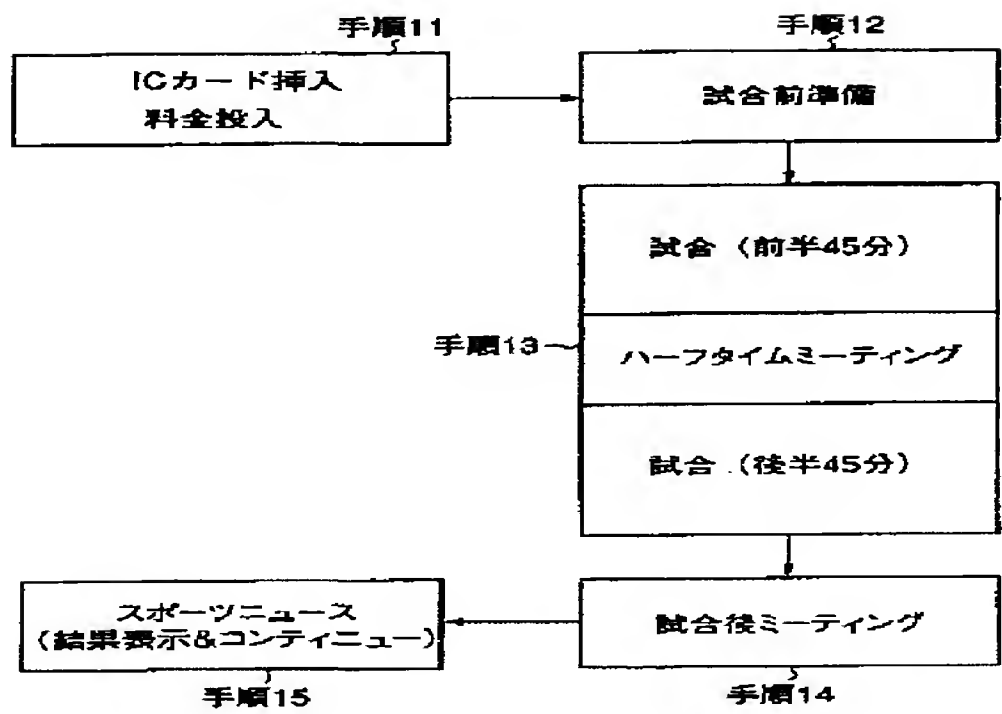
【図20】



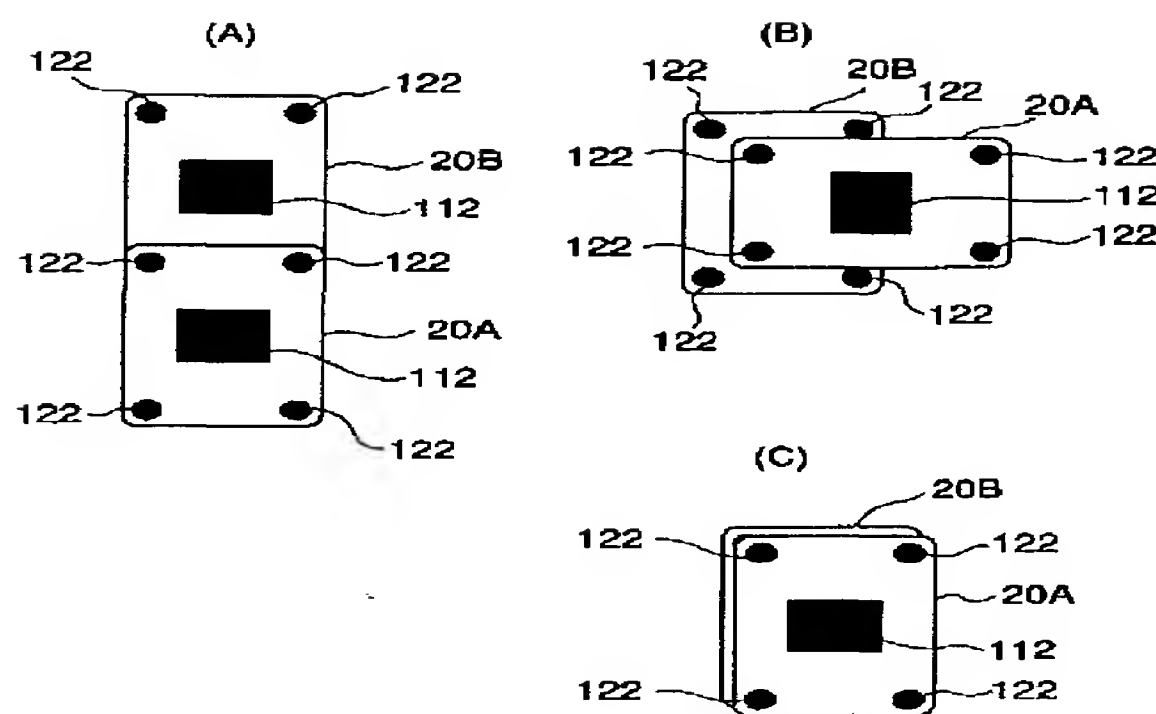
【図18】



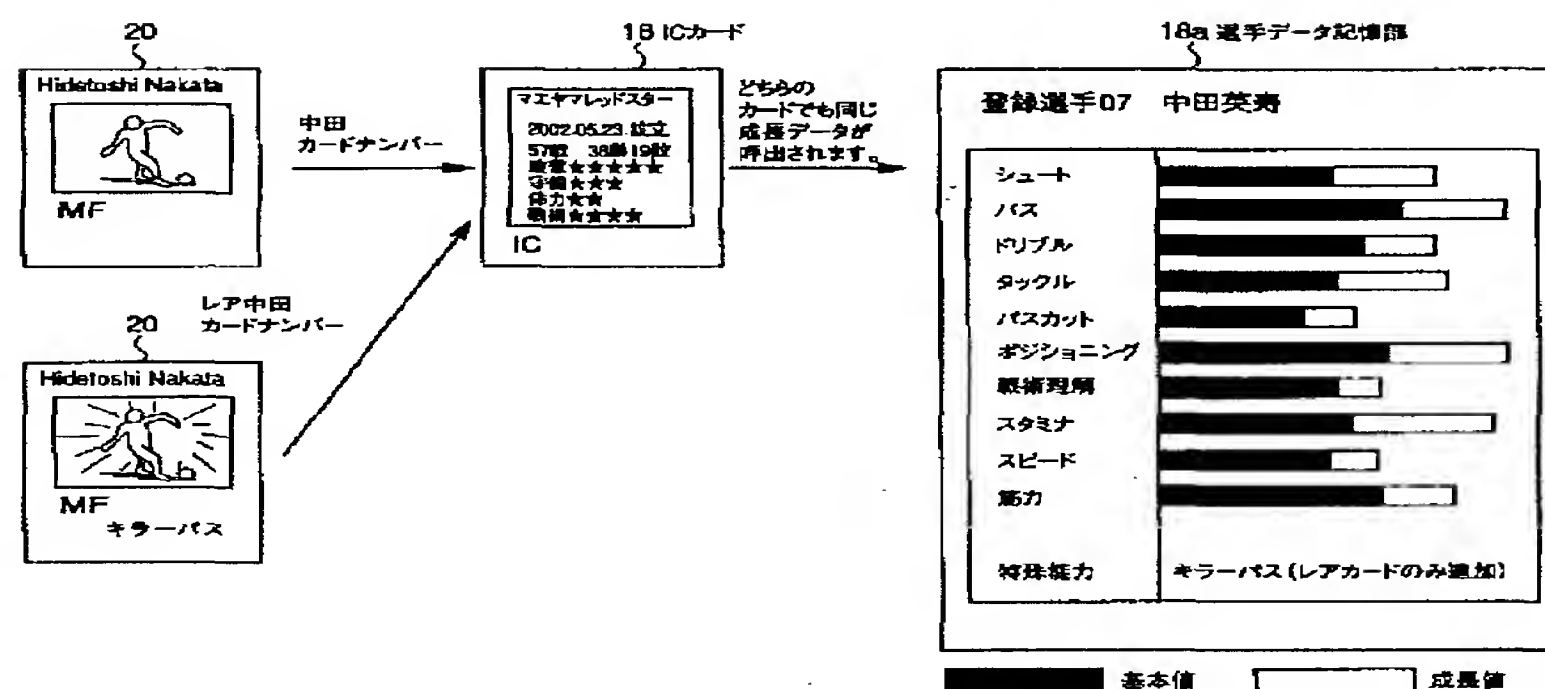
【図24】



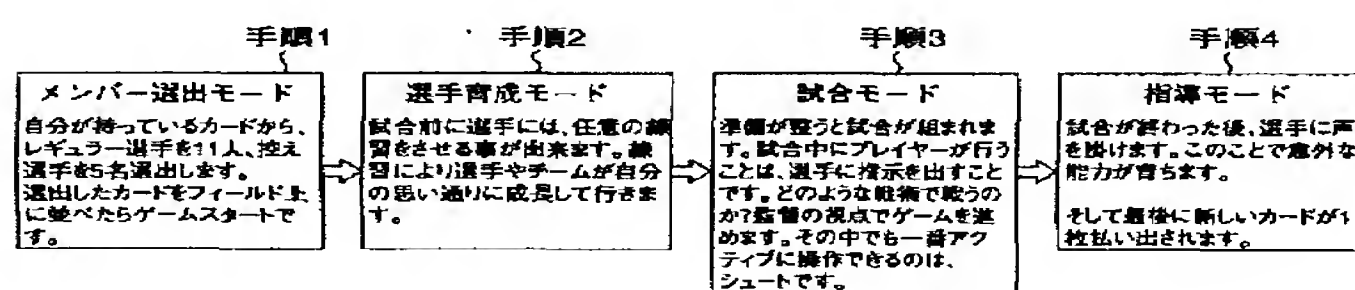
【図21】



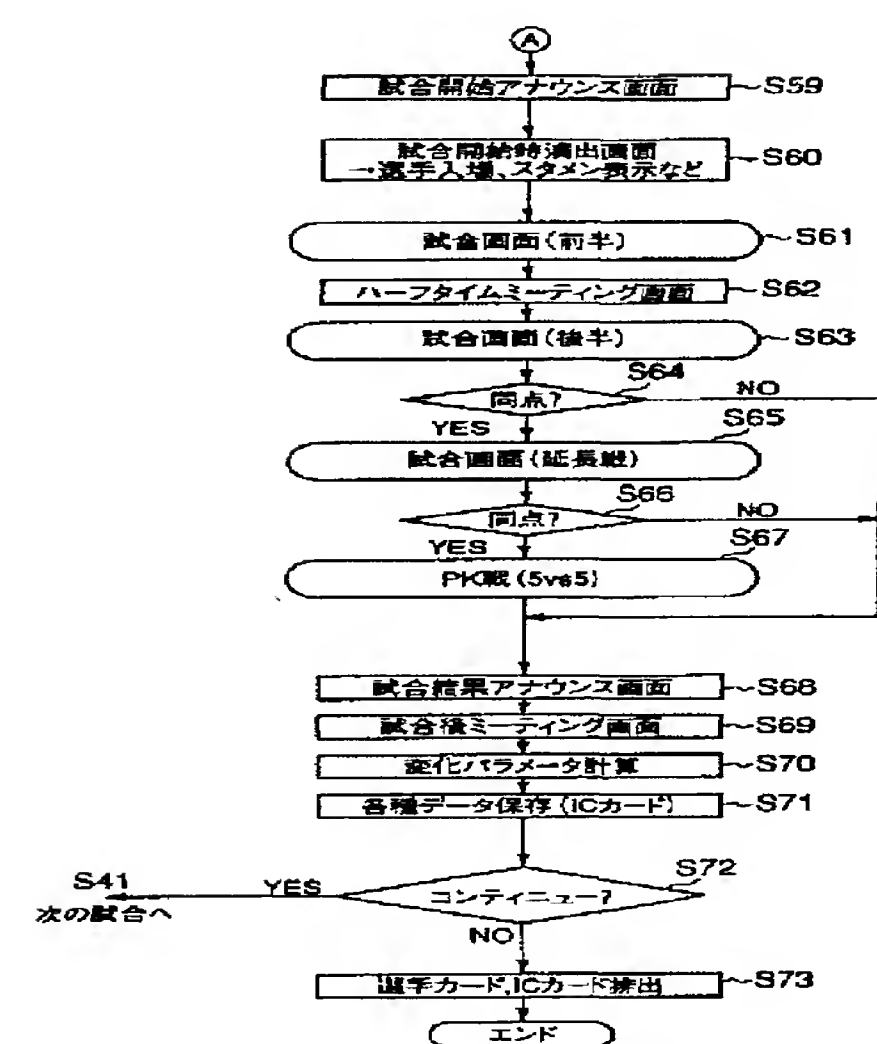
【図22】



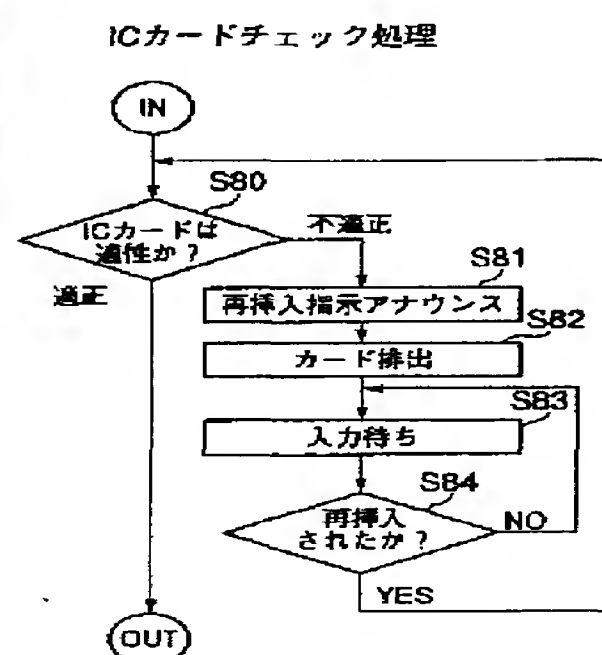
【図23】



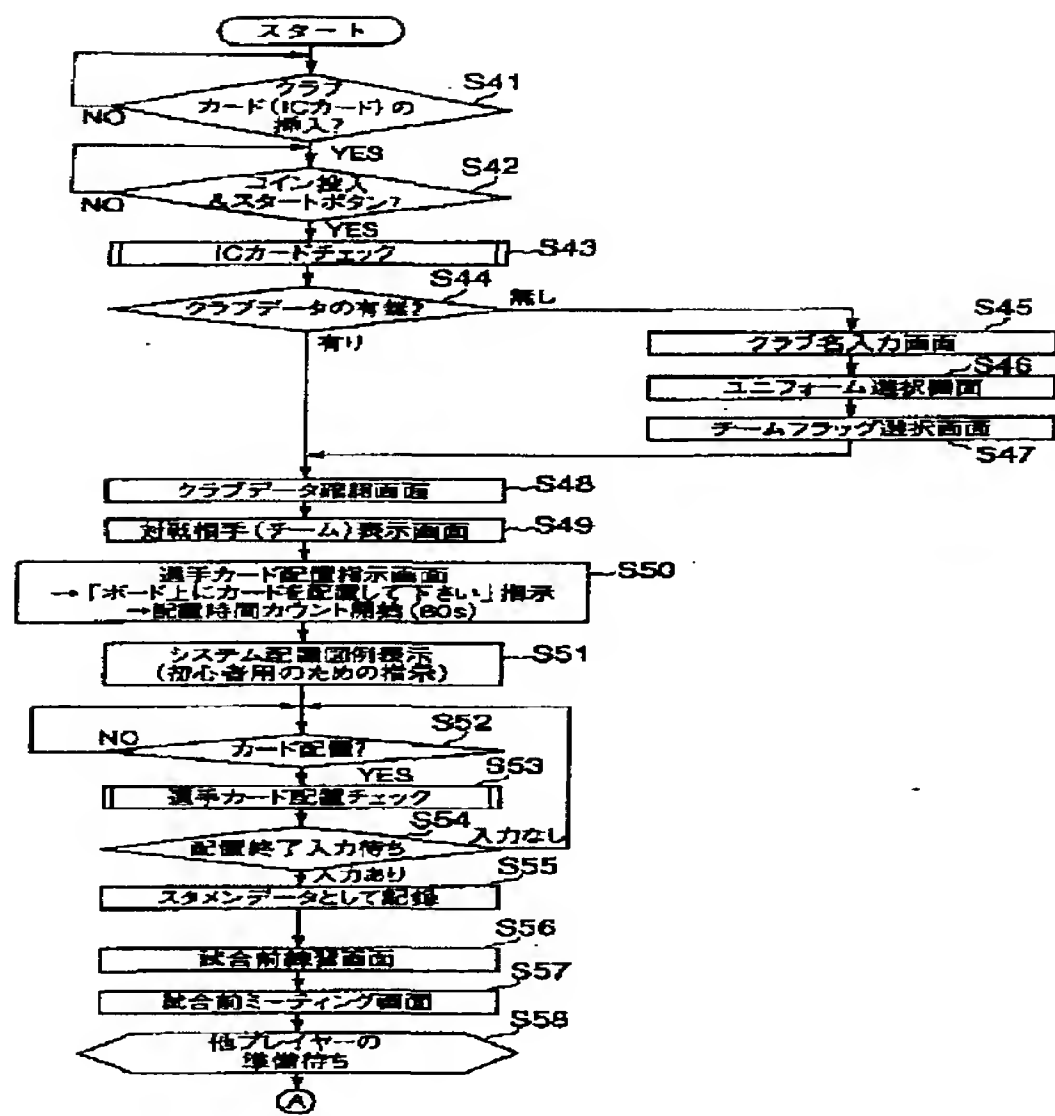
【図26】



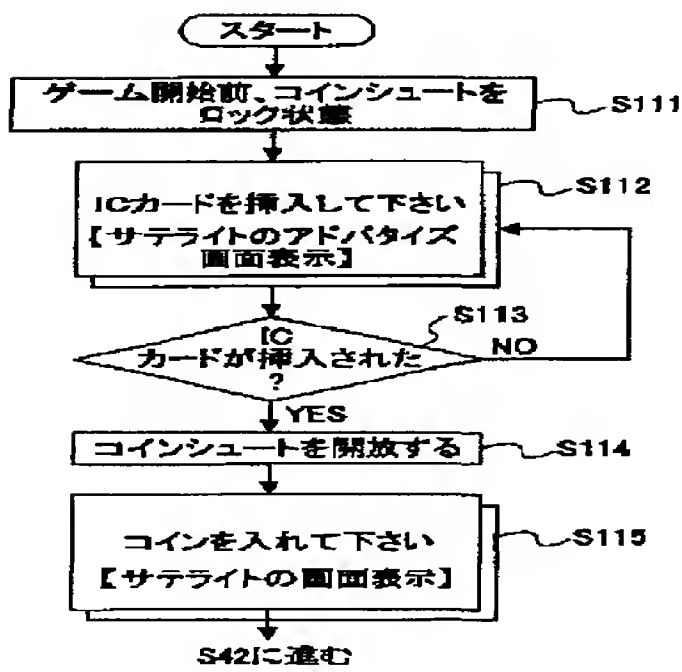
【図27】



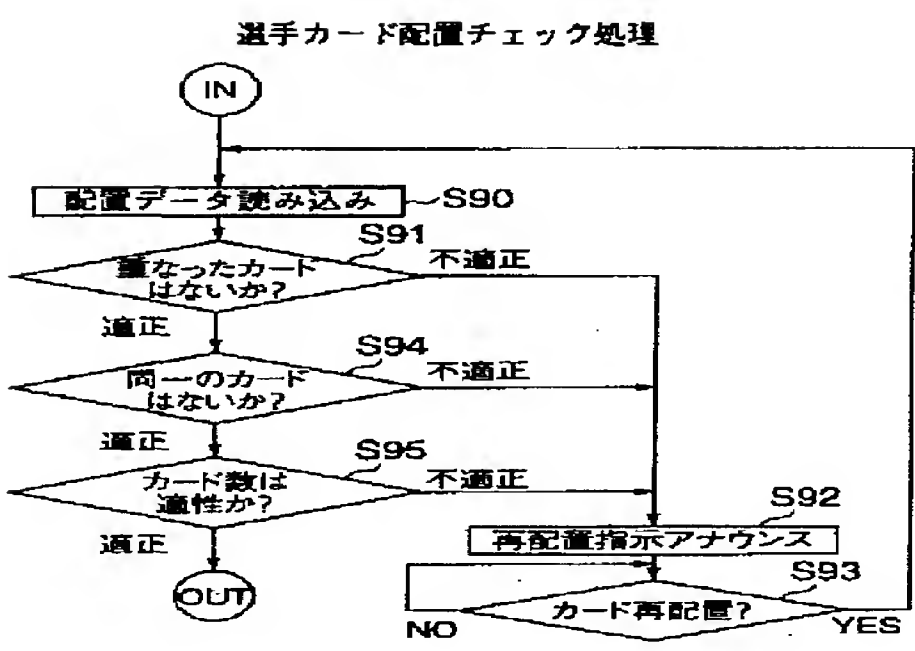
【図25】



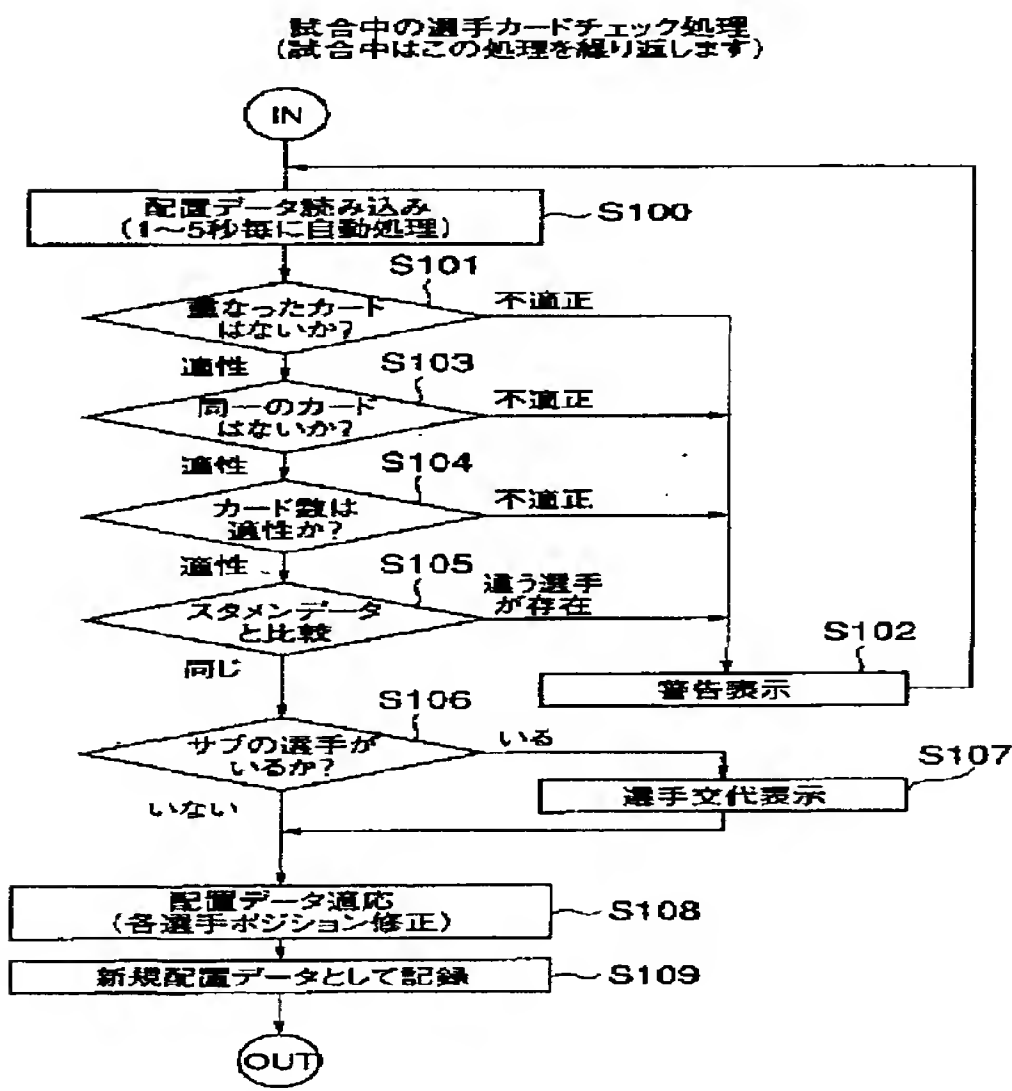
【図37】



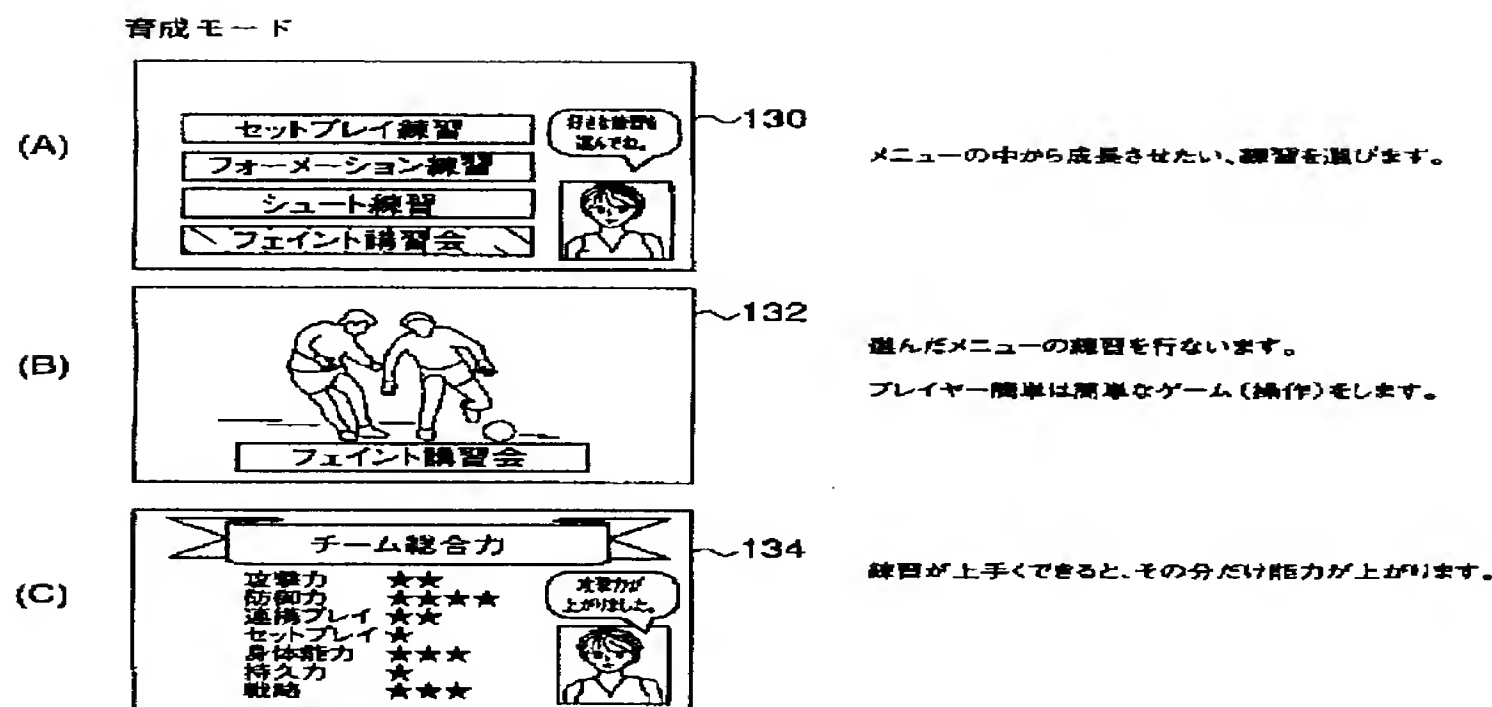
【図28】



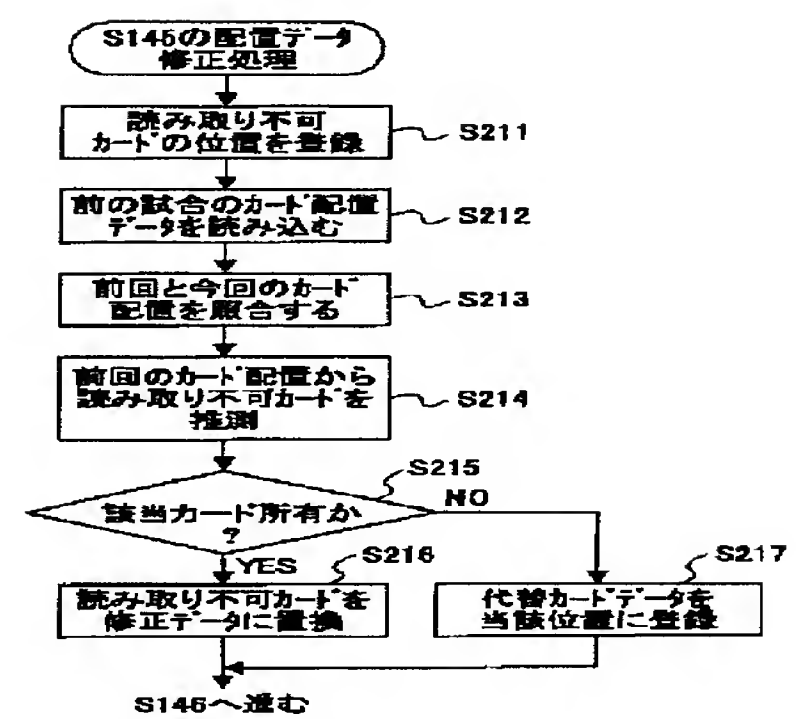
【図29】



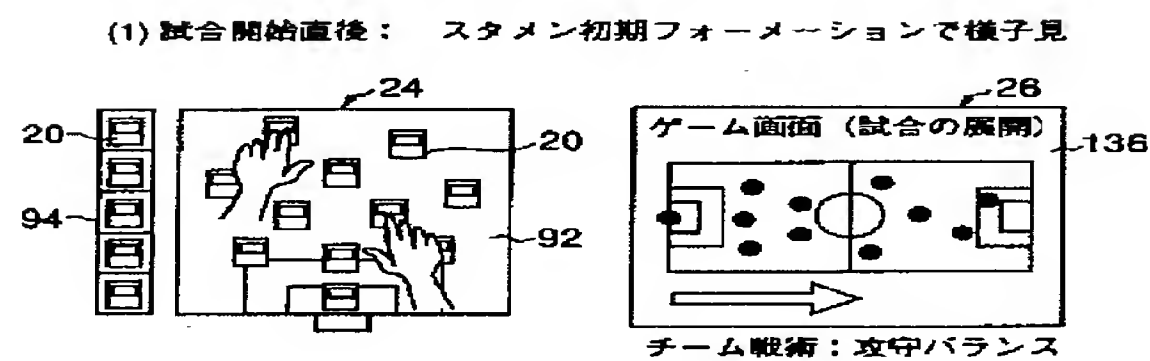
【図30】



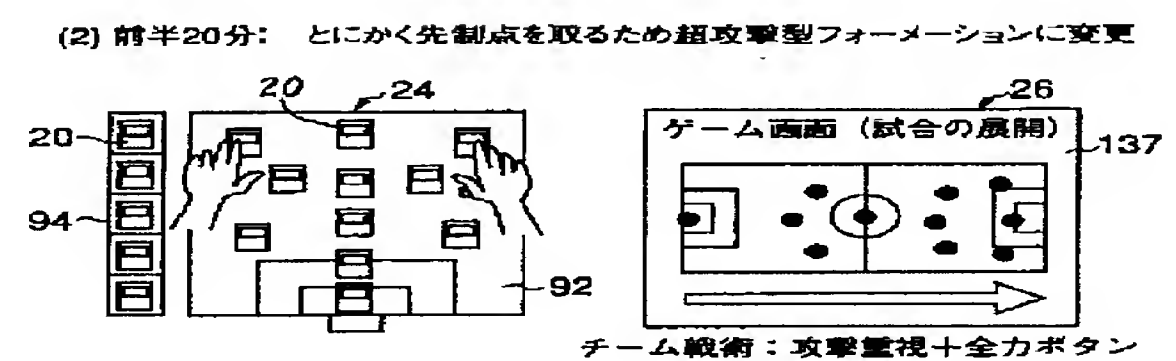
【図43】



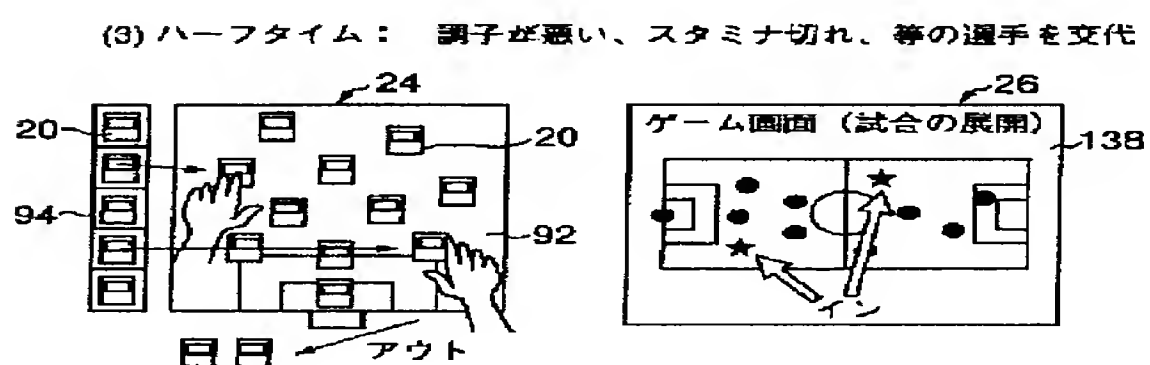
【図31】



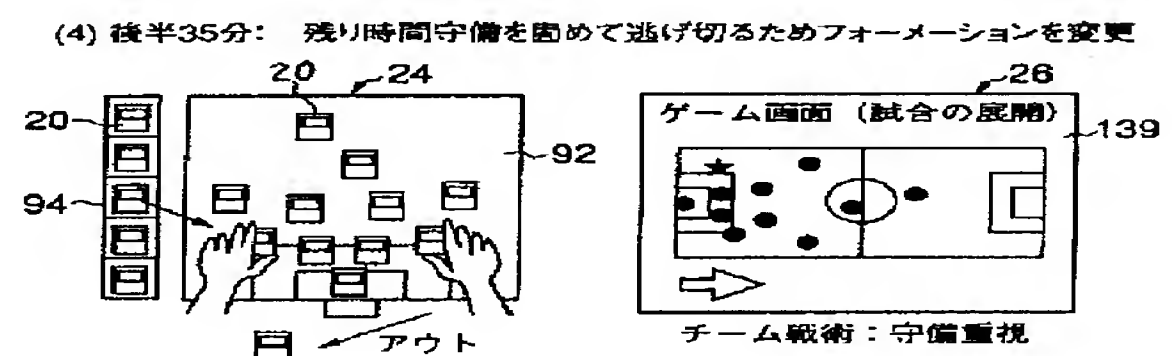
【図32】



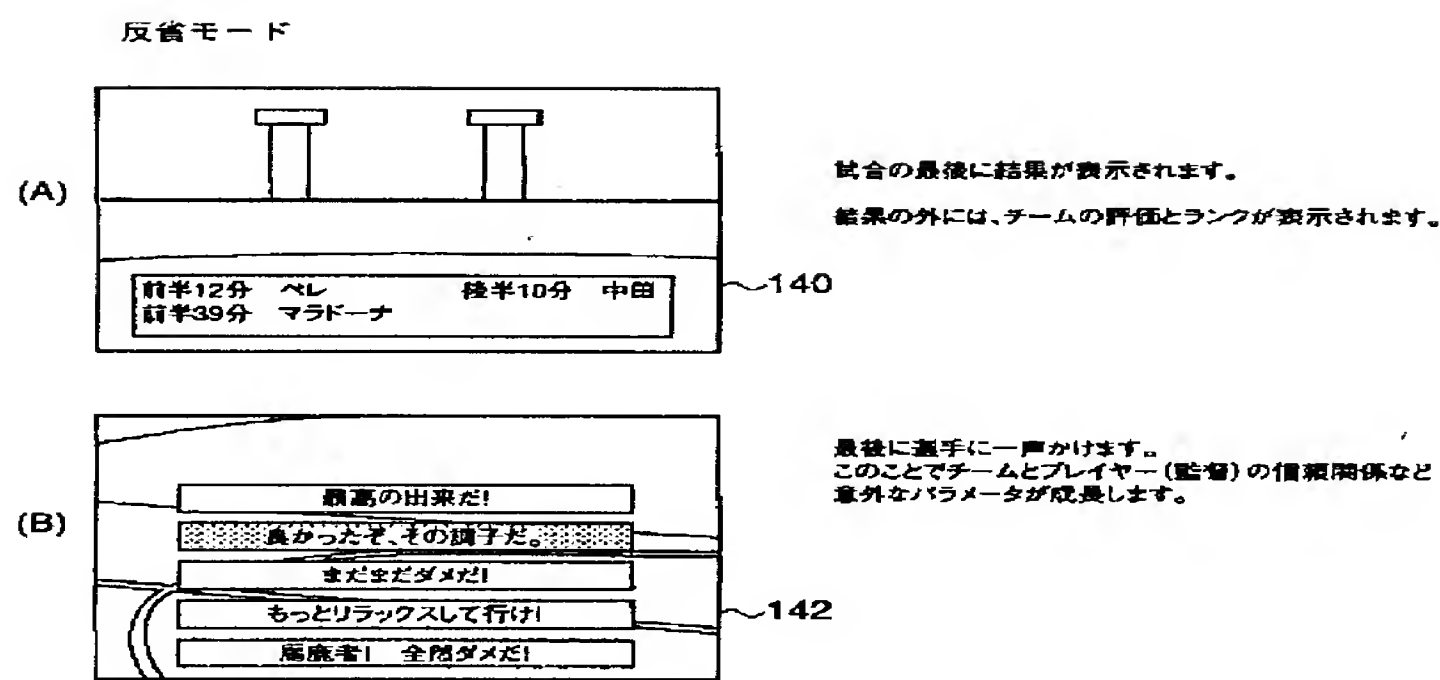
【図33】



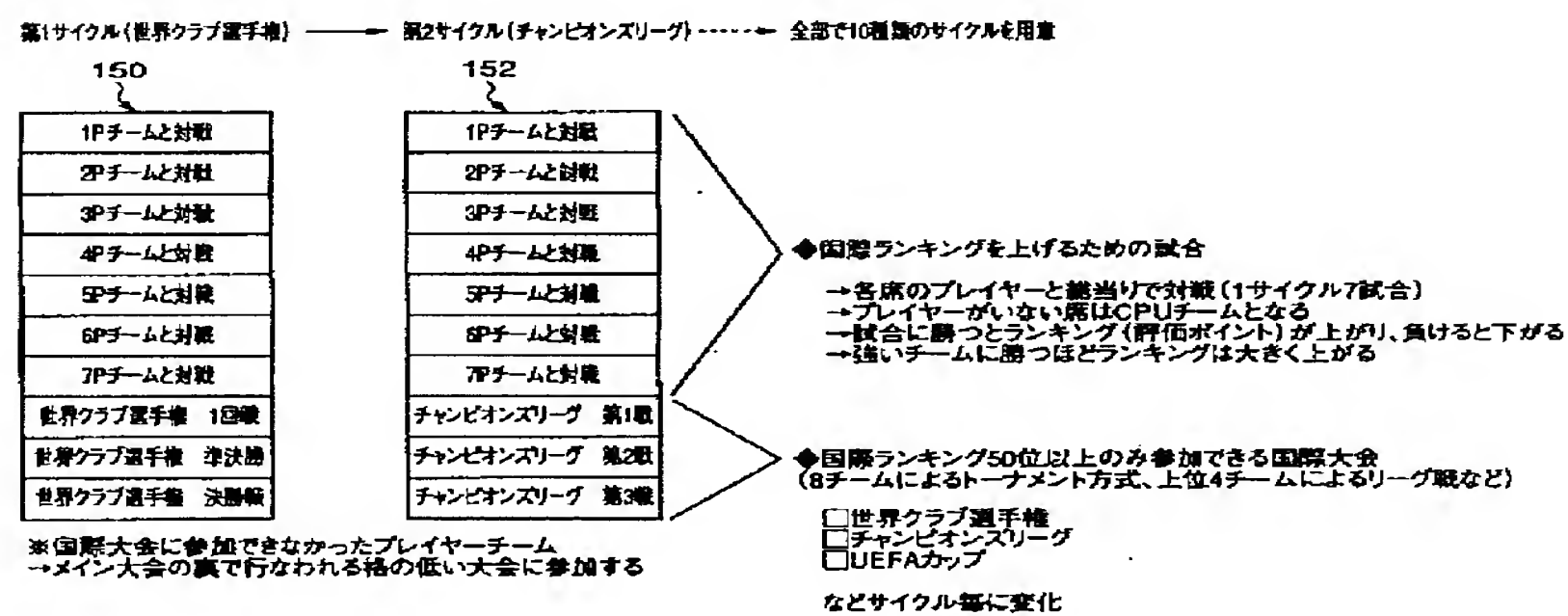
【図34】



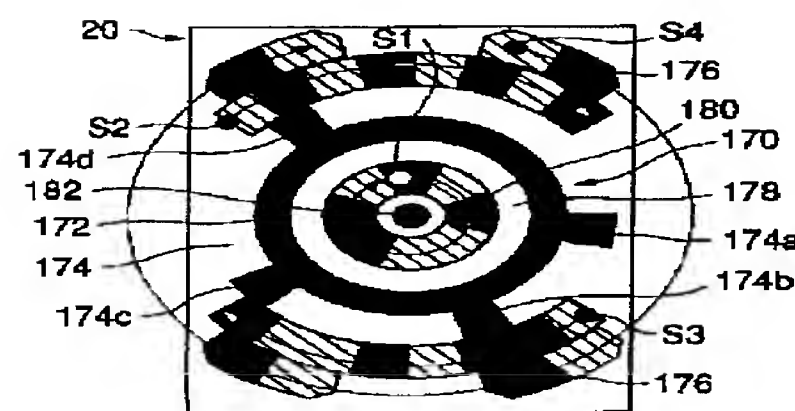
【図35】



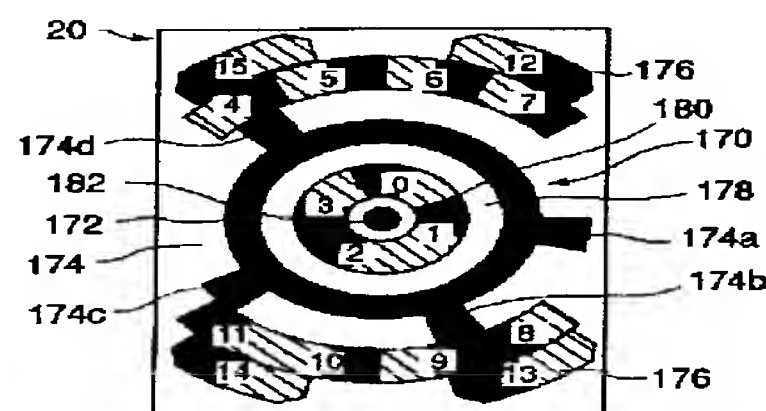
【図36】



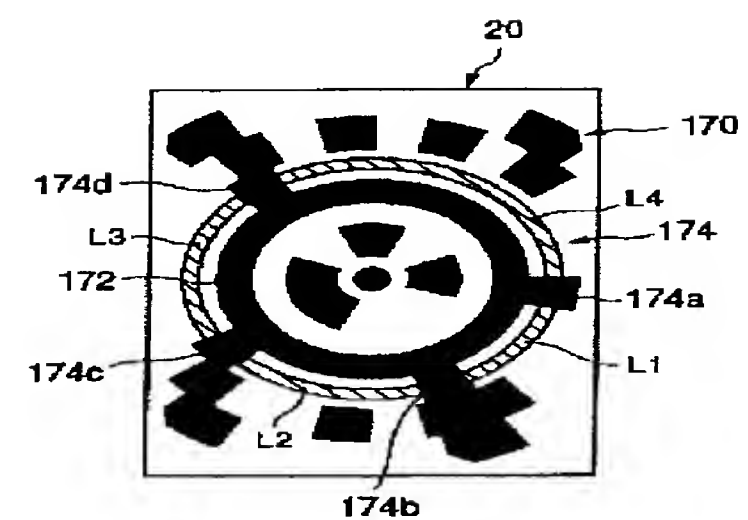
【図51】



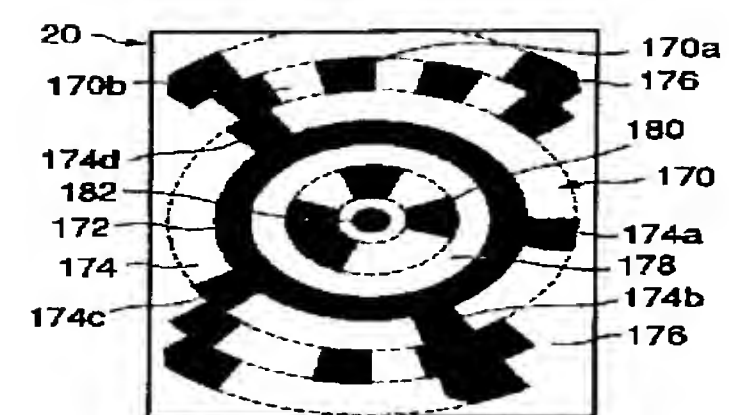
【図52】



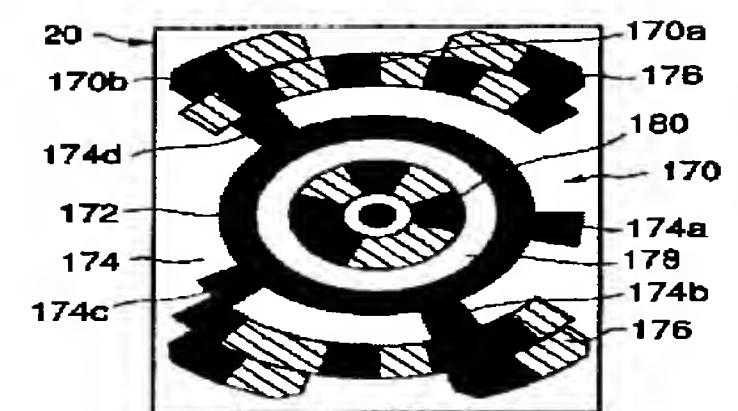
【図54】



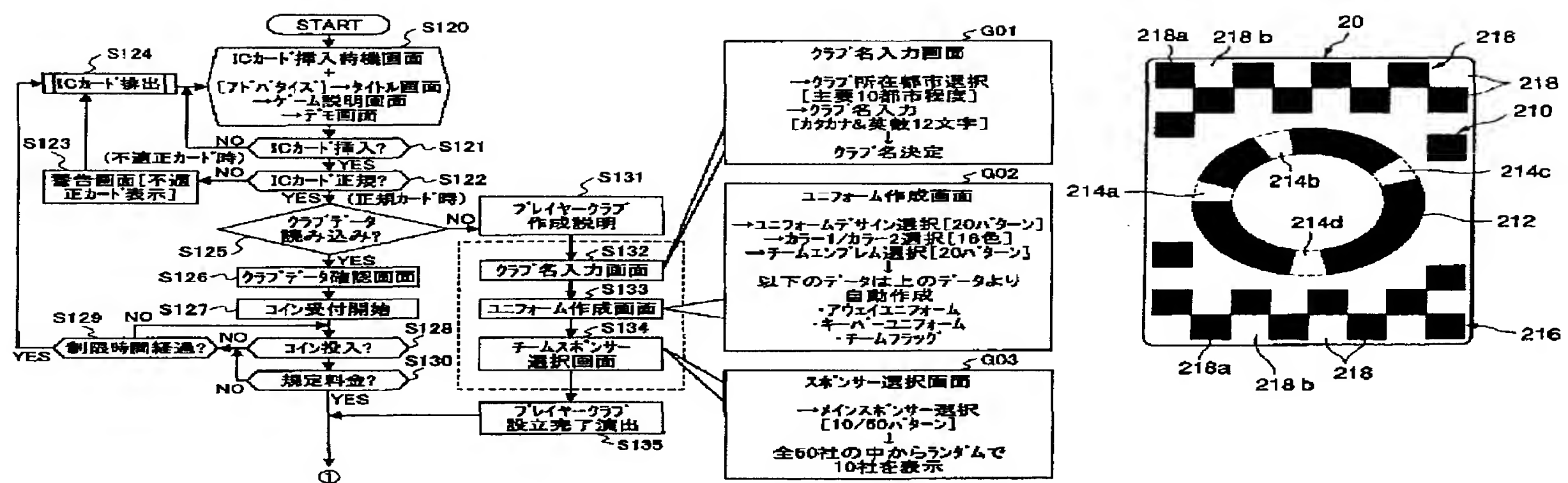
【図49】



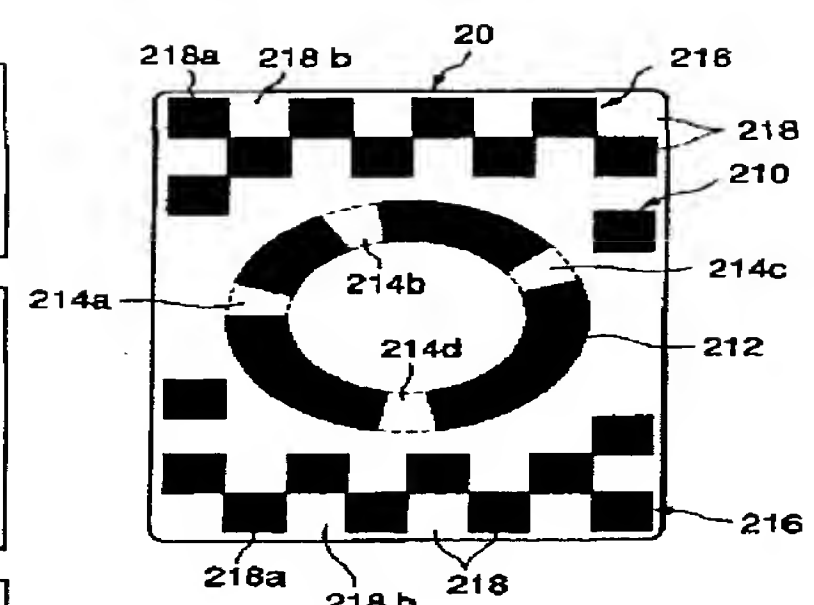
【図50】



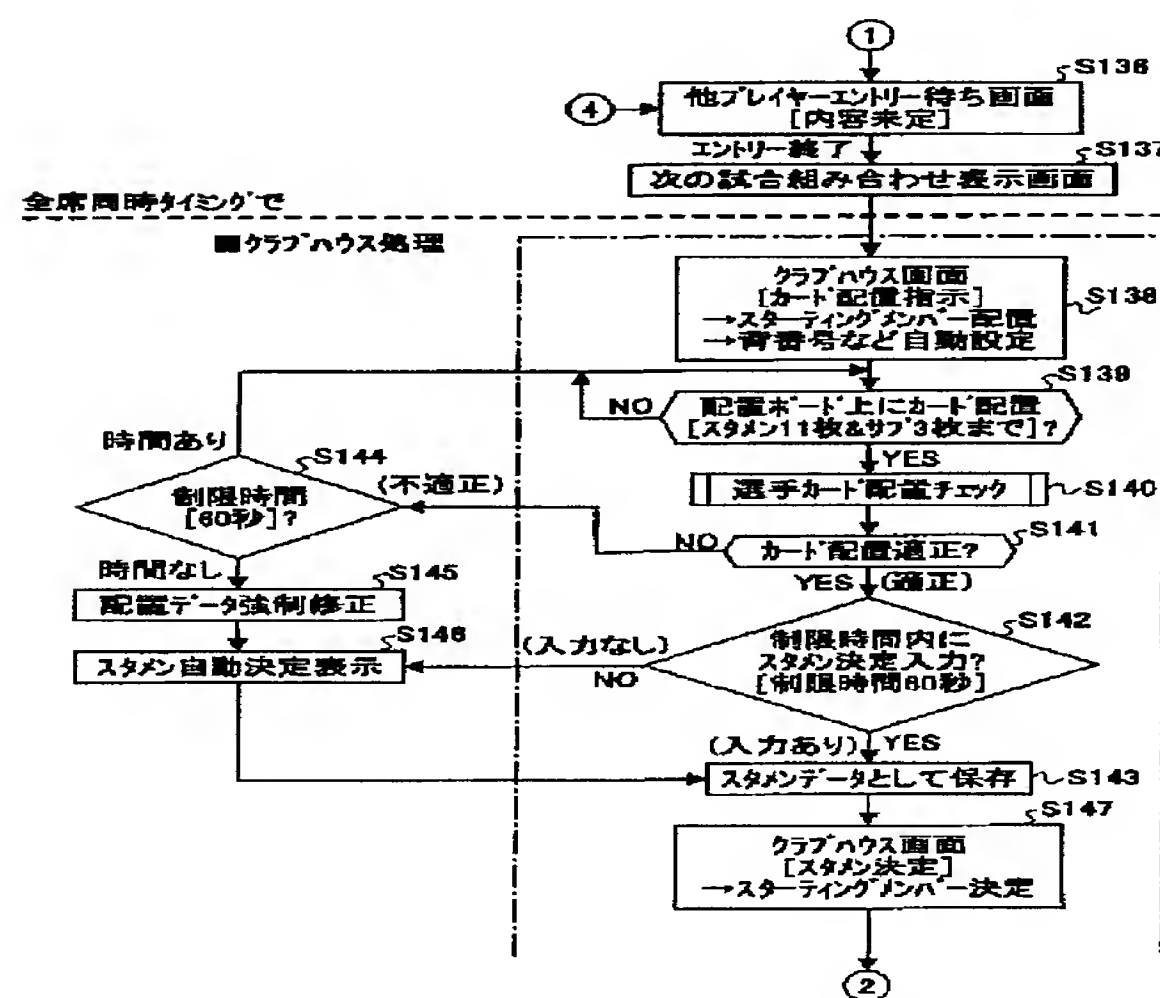
【図38】



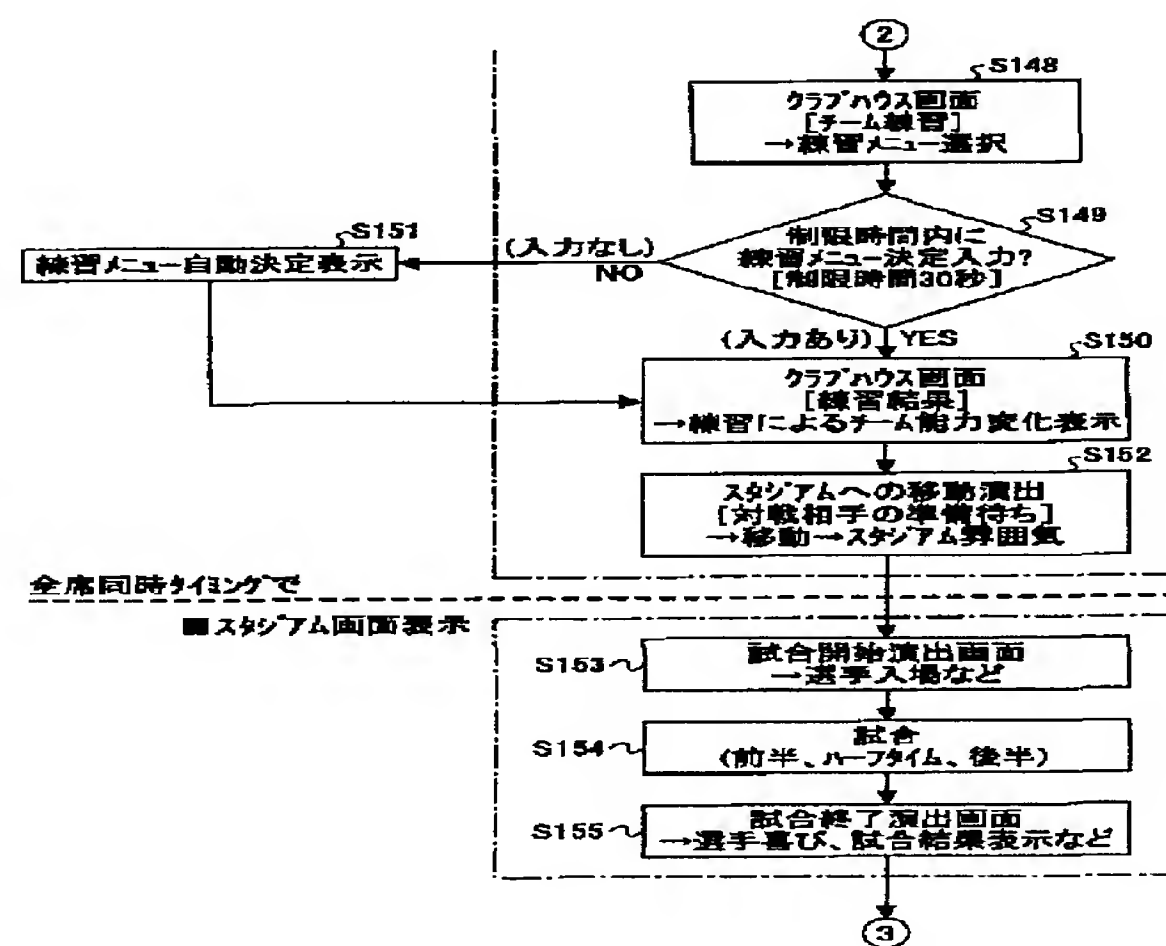
【図58】



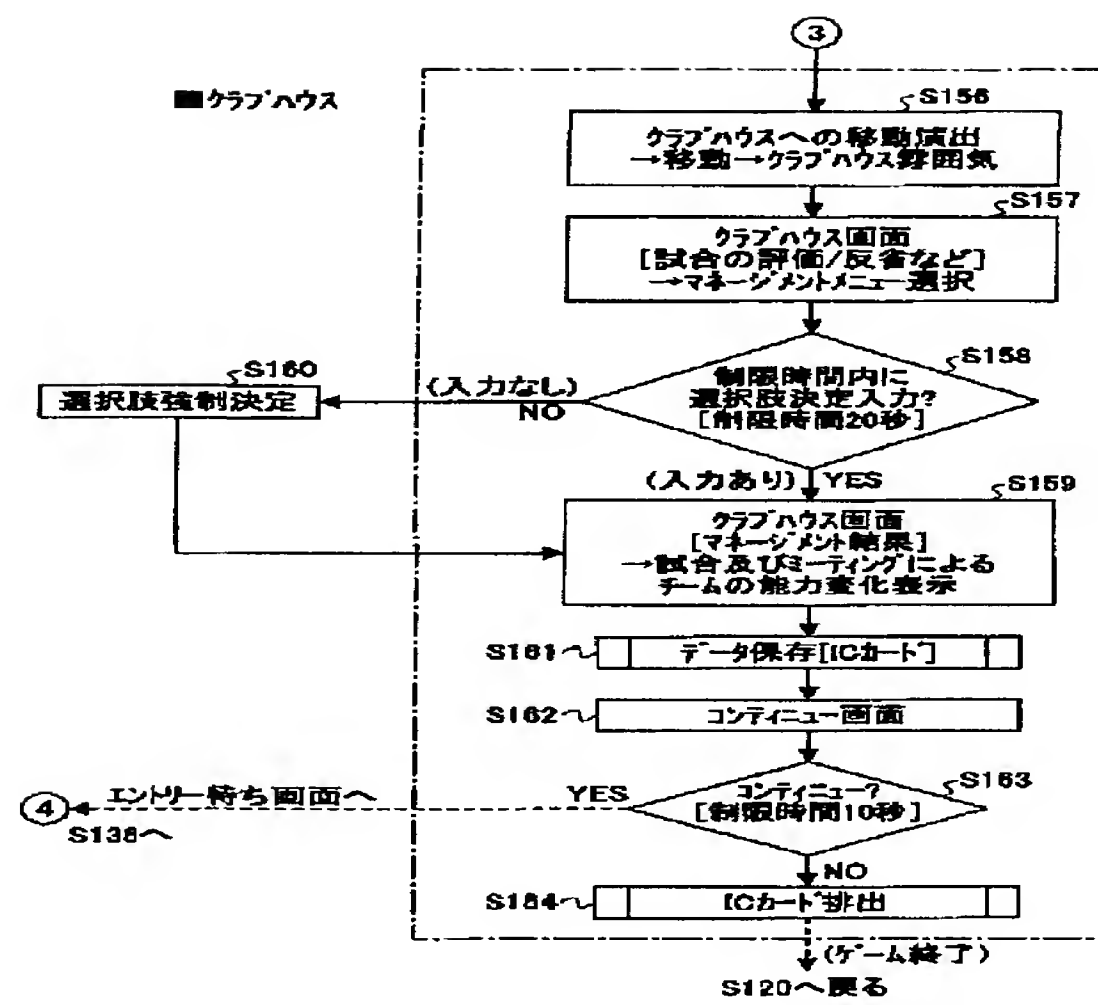
【図39】



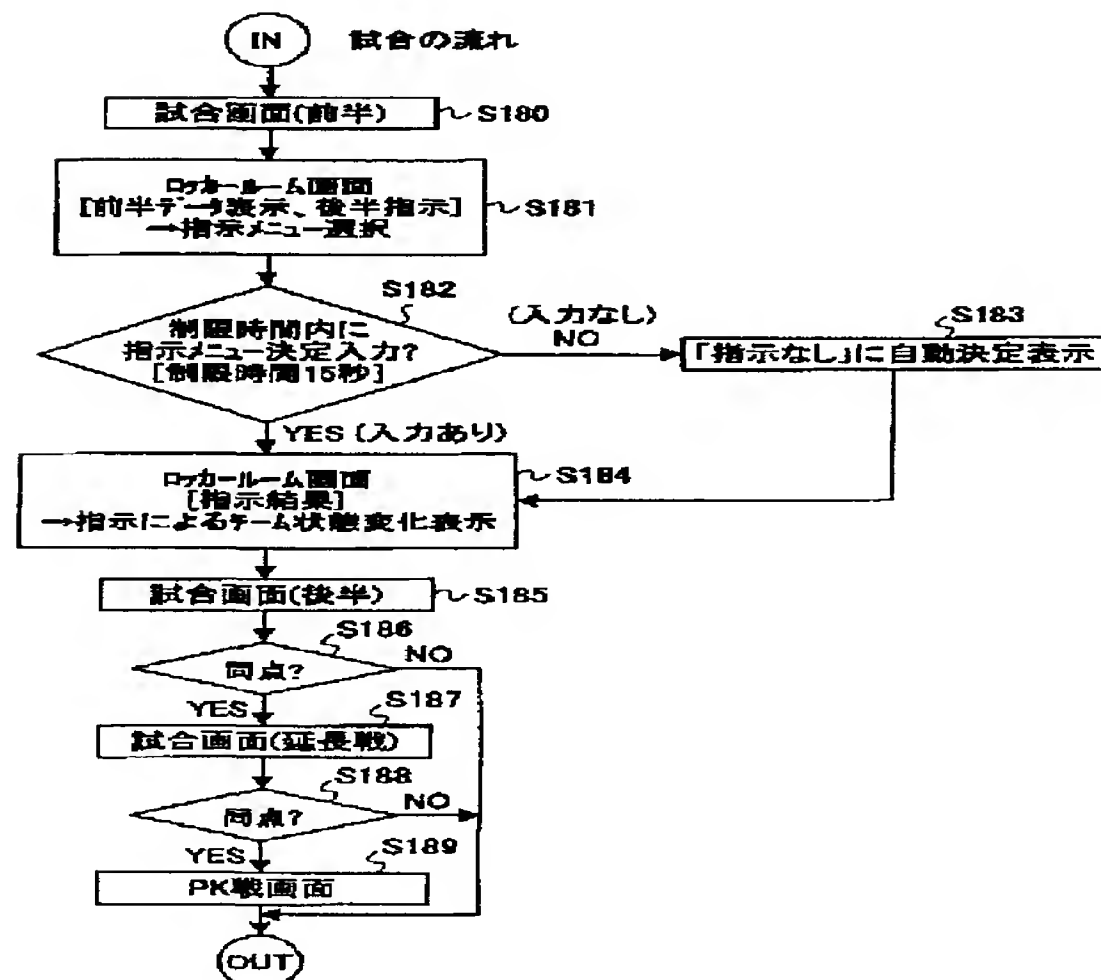
【図40】



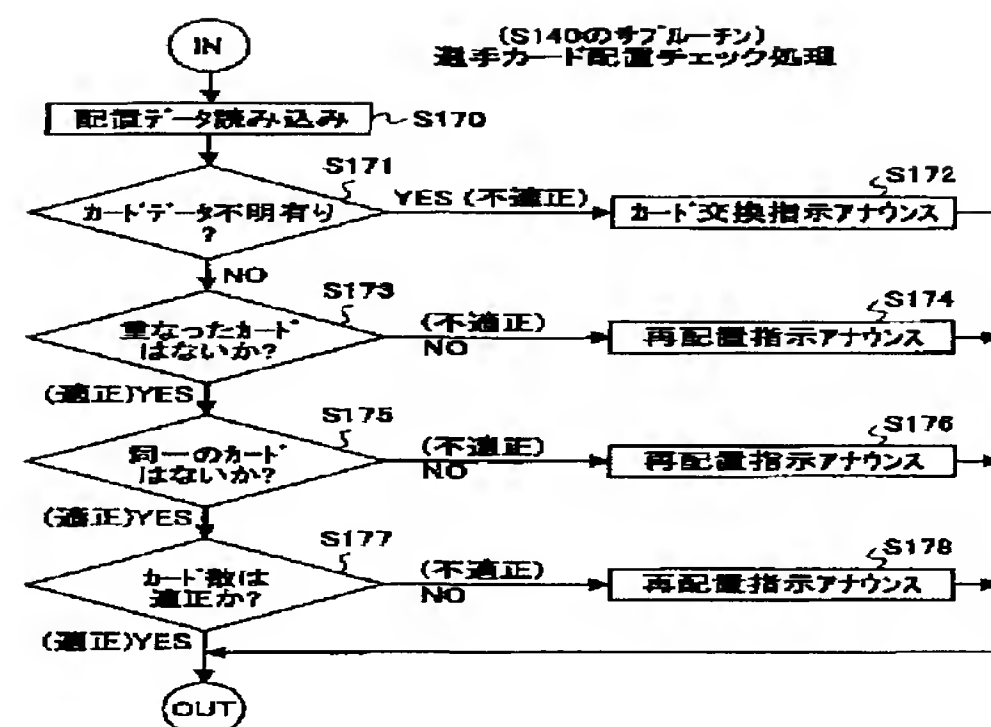
【図41】



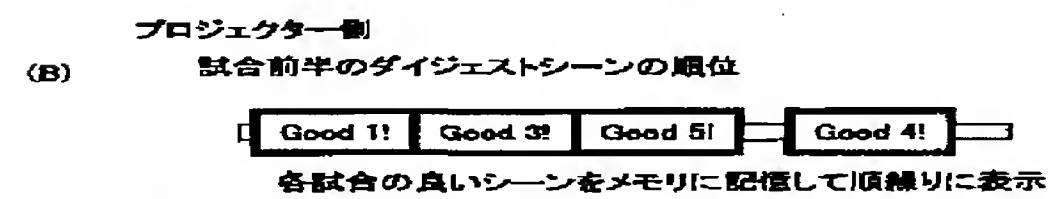
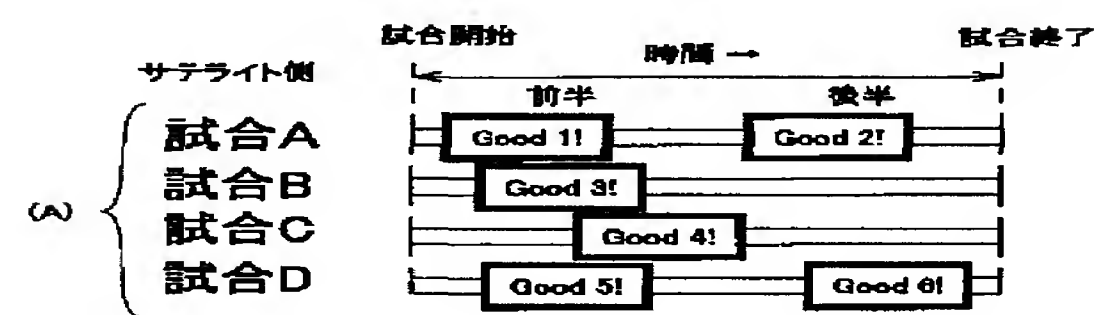
【図44】



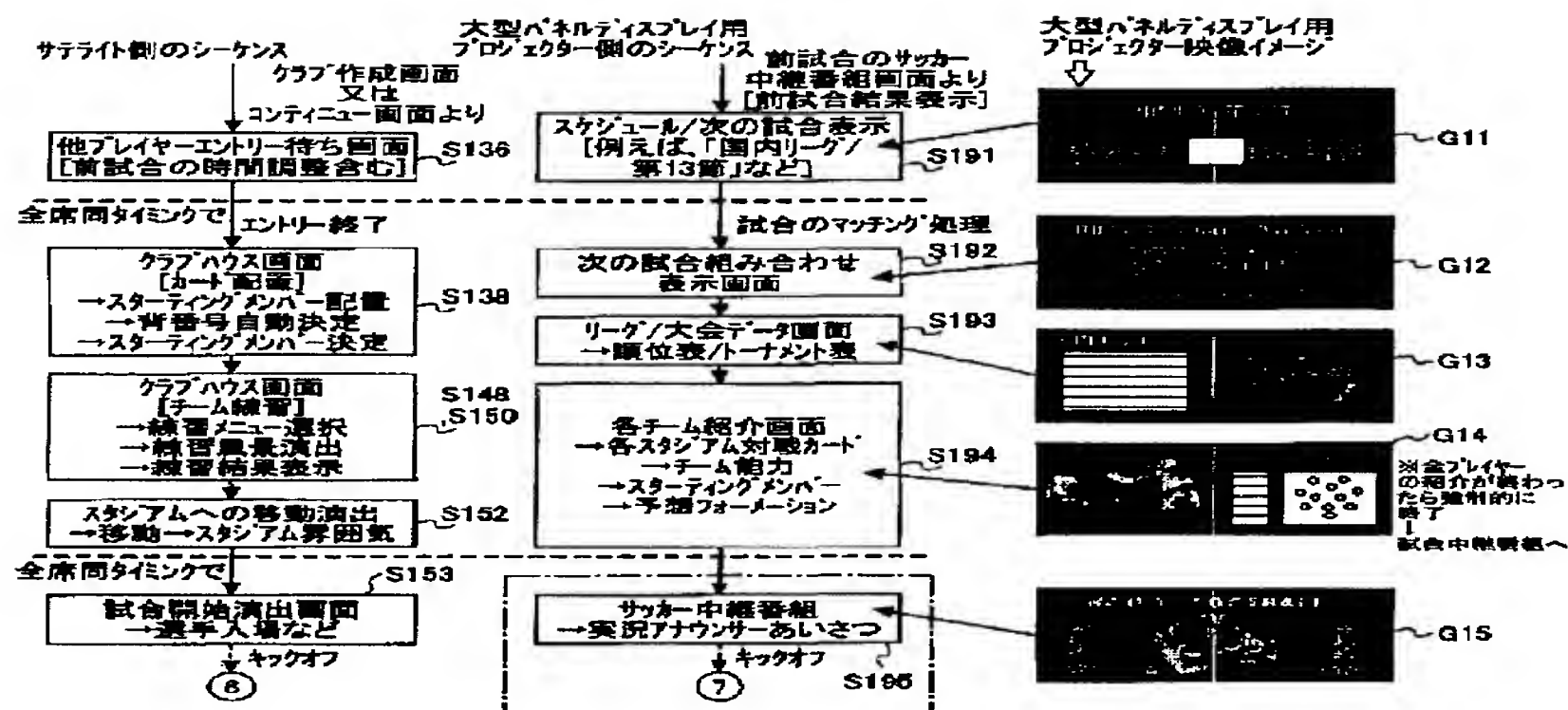
【図42】



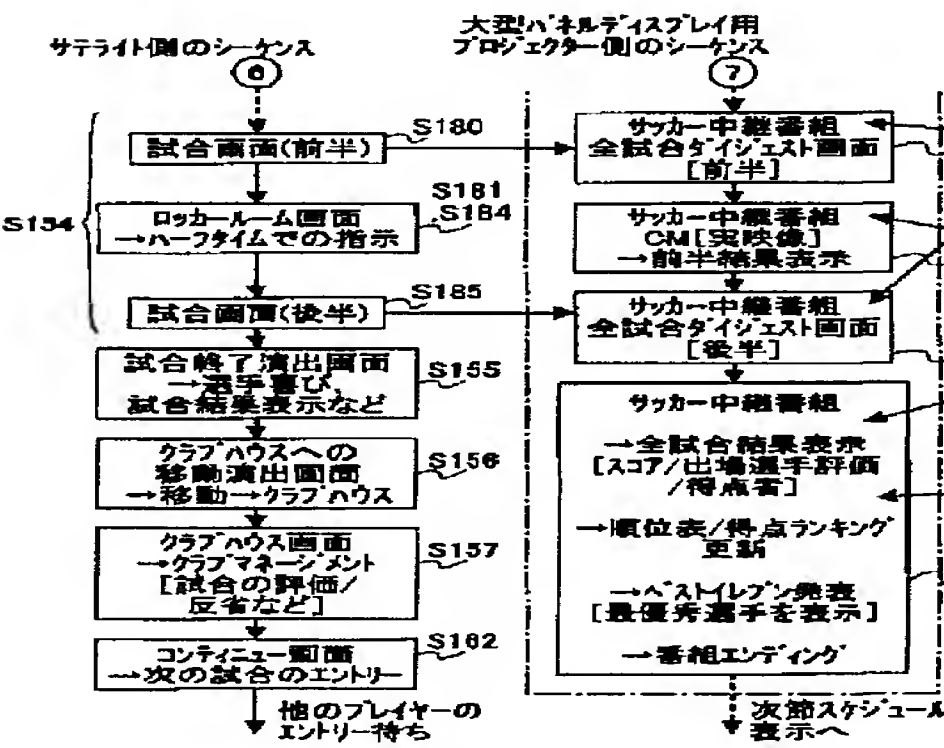
【図47】



【図45】



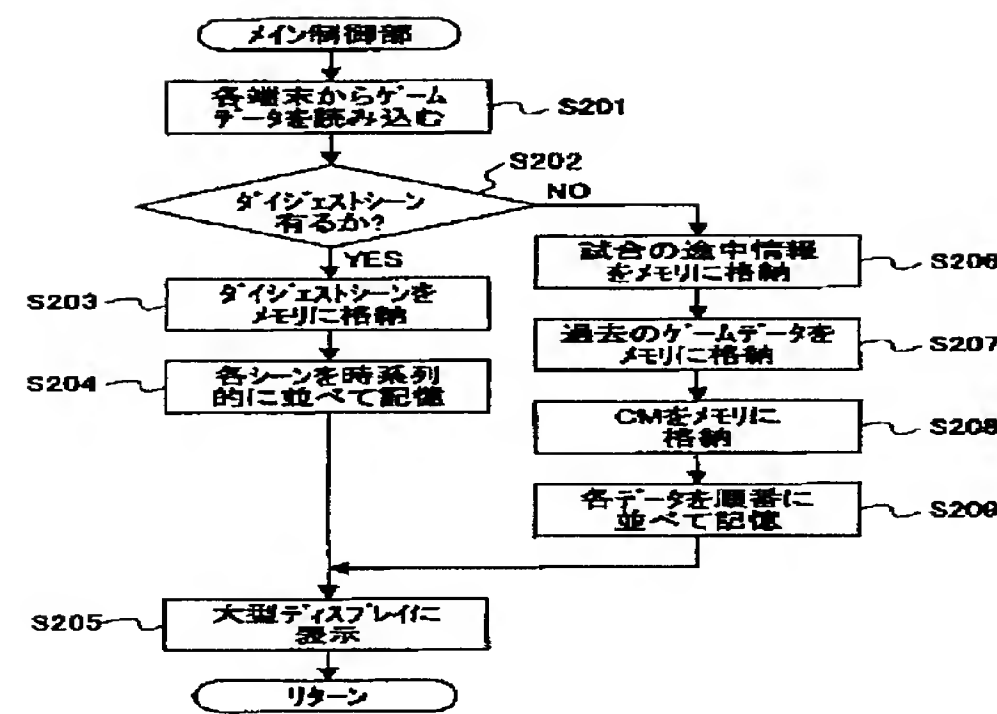
【図46】



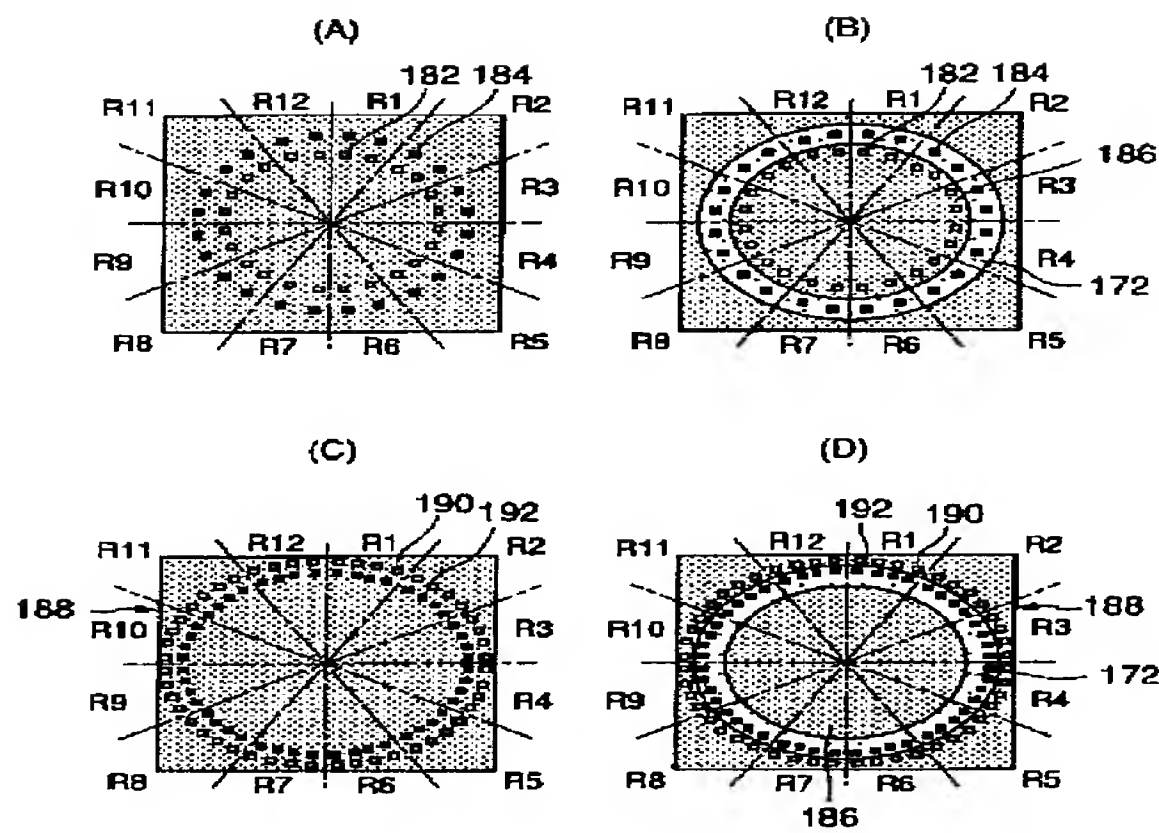
【図56】



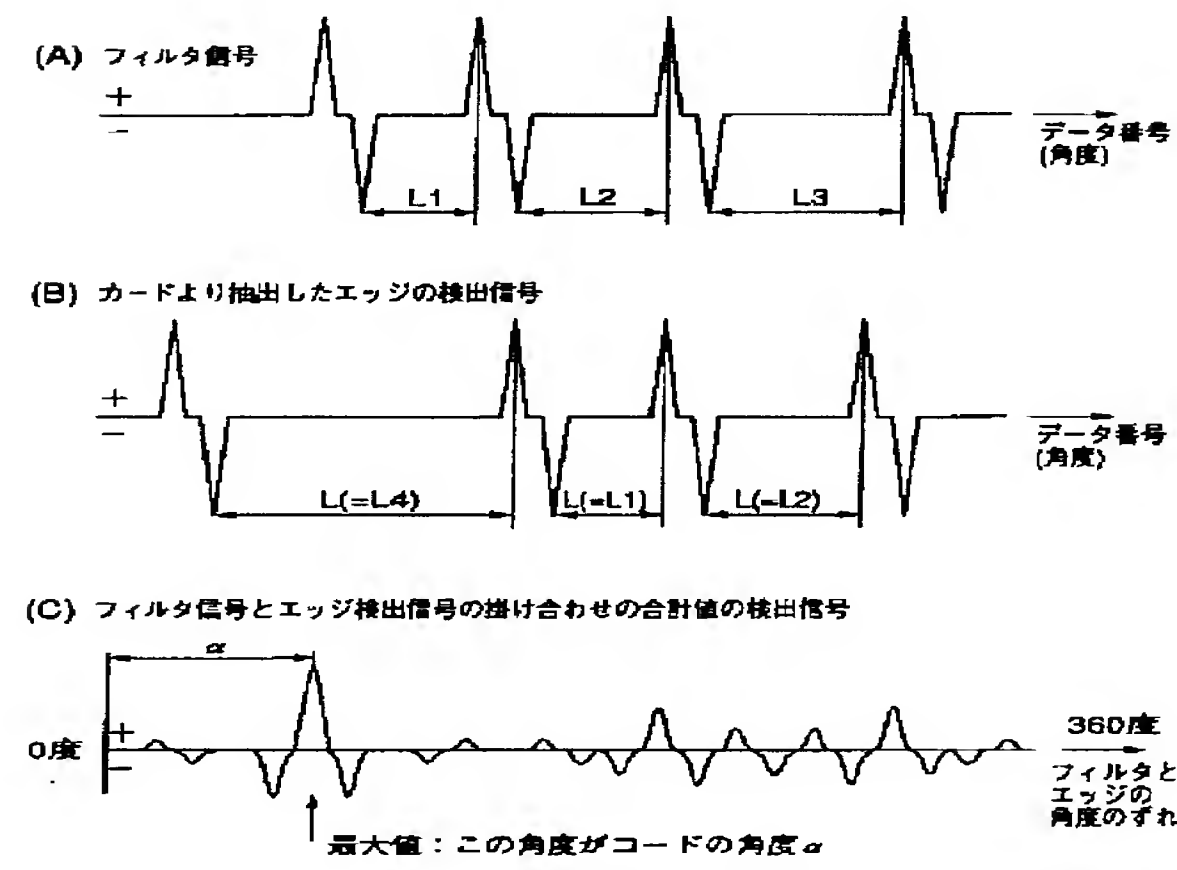
【図48】



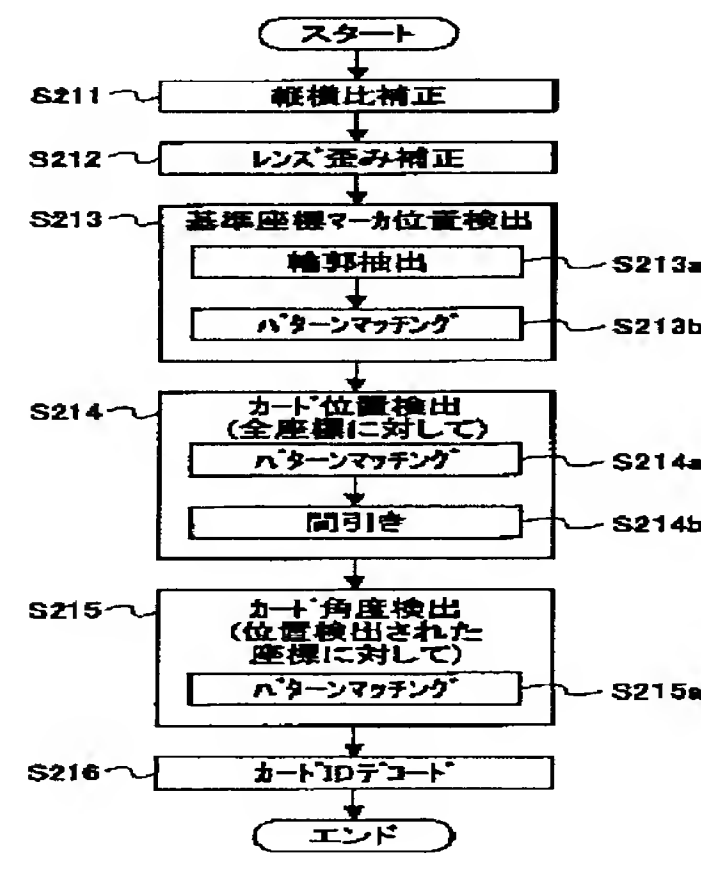
【図53】



【図55】



【図57】



フロントページの続き

(72)発明者 芝 秀規
東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会
社セガ内

(72)発明者 山内 貴雄
東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会
社セガ内

(72) 発明者 加藤 史裕
東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 12 号 株式会
社セガ内
(72) 発明者 土屋 淳一
東京都大田区東糀谷 2 丁目 12 番 14 号 株式
会社ヒットメーカー内
(72) 発明者 前山 芳孝
東京都大田区東糀谷 2 丁目 12 番 14 号 株式
会社ヒットメーカー内

(72) 発明者 奥田 仁一郎
東京都大田区東糀谷 2 丁目 12 番 14 号 株式
会社ヒットメーカー内
(72) 発明者 柿田 光彦
東京都大田区東糀谷 2 丁目 12 番 14 号 株式
会社ヒットメーカー内
F ターム (参考) 2C001 AA00 AA04 BA02 BA05 BA08
BB01 BB02 BB05 BB07 BB08
BC01 CA00 CA08 CA09 CB01
CB02 CB08 CC02 CC08 DA04